昭和61年10月17日発行（隔週金曜日発行） 第1巻 第9号 通巻第9号 昭和61年5月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第8893号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

290YEN

No.9

10月17日号

●オールナイトニッポン
ファミ・バカコーナー
KYON²がファミコンソフトをご批評!

●新作ゲーム情報
スーパースターフォース
シャーロックホームズ
悪魔城ドラキュラ
スーパーゼビウス
バギーポッパー
トランスフォーマー
メルヘンヴェール
マドゥーラの翼
キャッスル
戦場の狼

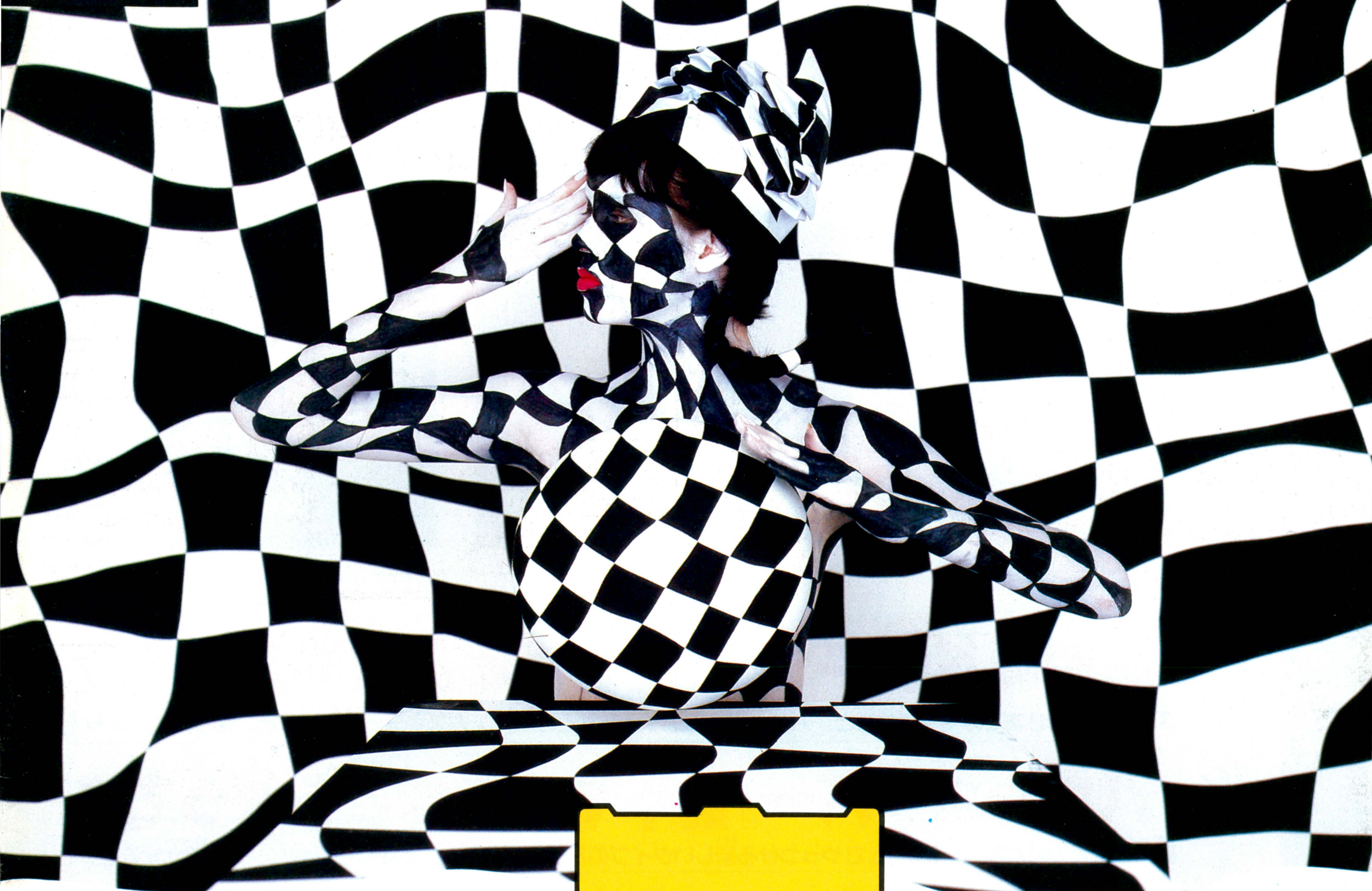


「スーパーゼビウス」ラウンドセレクト



いっしょにファミコン®してくれる？
オー
オー
'86年12月発売予定
予価4,900円（1MROMカセット）
タッチ
さわやか三角関係をロールプレイ
ファミリーコンピュータ™用ゲームカセット
浅倉家に事件発生！
南の愛犬、パンチの子供がそろって姿を消したのだ。
集団家出か、はたまた誘かいされたのか？
ただうろたえるだけの母犬パンチを見るに見かねて、
達也・和也は南と子犬そうさくの旅に出た！
©MITSURU ADACHI／SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU
〈ご注意〉違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対コピー出来ません。
12月13日(土)より全国東宝系公開「タッチ2」
発売元
東宝株式会社事業部
〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL. 03(591)6616
TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY SOFT WARE CINEMATIC
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

アイレム・パーティ
irem



なんだ、これ! おつむがいたい。

新次元のアイレムすごい。神経ビンビン! あたまが2つほしい…。

11月下旬 新発売 アイレム DISK SOFT 第1弾

THE MONITOR PUZZLE

きね子

KINETIC CONECTION ™

きね子のジグソープレゼント!

アイレムの新ソフトの名前をあてて下さい。 □□子

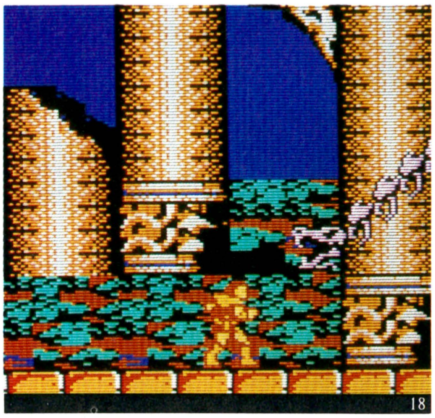
□の中に入る文字を官製ハガキに書いて住所・氏名・年令・学年を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 DMS「ジグソー・プレゼント」係までお送り下さい。抽選で500名様に「きね子のジグソー」をプレゼントします。●昭和61年12月15日〆切り(当日消印有効)●発表は発送をもってかえさせていただきます。

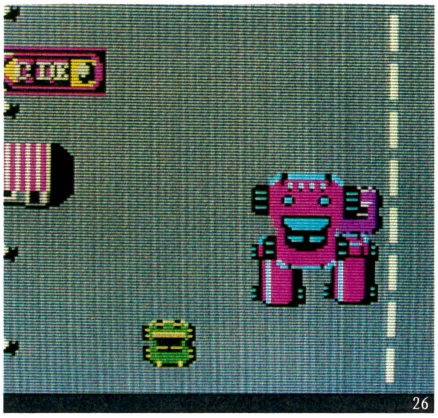
© 1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA

FAMILY COMPUTER™ DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ™ディスクシステム
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

ファミコン通信
CONTENTS


18


26


34

18 最新ゲーム徹底解剖

『悪魔城ドラキュラ』をとことん大解剖するぜ

ステージ1〜9までのマップ公開と、パワーアップアイテムなどの紹介、ボスキャラ攻略法など、盛りだくさぁん！

26

『バギーポッパー』前半マップはこうなってる

敵の車を、ジャンプとクラッシュでやっつける新しいタイプのドライブゲーム。危険ゾーンもバッチリ紹介するぞっ！

42

あぶないっ!!『スーパーゼビウス』の秘密がっ！

第10面までの隠れキャラ、面突破の完全解法を過激に全部見せちゃうぞ！ あと、初公開の最終面もお楽しみにね!!

ほか、『戦場の狼』、『スーパースターフォース』、『キャッスルエクセレント』などの超新作を徹底的に紹介しちゃうのだ!!

80 禁断の秘技 裏技、裏コマンド、秘技、絶技、激技、隠れキャラが大集合っ!!

『スーパーゼビウス』にラウンドセレクト発見

85

『子猫物語』にもコンティニューコマンドが!!

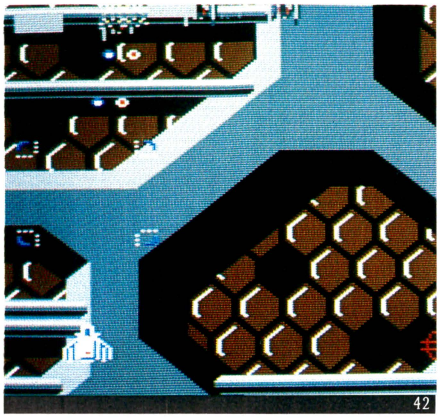
86

『ソロモンの鍵』にあのジャックがゲスト出演

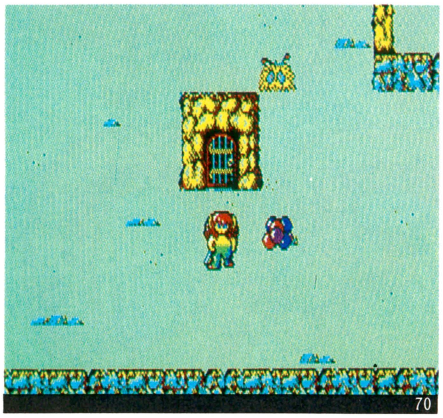
『スーパーピットフォール』コンティニュー／『Zガンダム』無限ボーナス／『涙の倉庫番スペシャル』解法セーブ機能

COPYRIGHT © 1986 by ASCII Corporation. 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。


42


65


70

4 **ファミコンゲームの売れすじTOP30なのだ!!**
いま、いちばん人気のソフトは？ 売れてるソフトは？ これでバッチシわかっちゃうぞ

8 **ファミ通おすすめソフトウエアレビューだぞ**
『六三四の剣』と『スカイキッド』の2本を、とみさわ芸能とTACO.Xが詳細レビューしたぞ

48 ファミ通読者プレゼント 君たちも応募するのだっ!!
人気ゲームを60本も一気に大プレゼントだぜ

65 ビデオゲーム通信 今週はUPLの新作を、タジリが解剖したぜ
超リアルな『XXミッション』を過激大紹介!!

68 セガマークIII通信 今週は全機種対応通信だったのだ
横スクロール型アクション『ガルケーブ』解剖

70 パソコンゲーム通信 パソコンゲームだってとってもおもしろいぞ
ファミコン移植決定の『メルヘンヴェール』だ

73 新着ゲーム通信 いちばん新しい情報をお届けします
『クレイジークライマー』など超新作がズラリ!!

108 **オールナイトニッポン『ファミバカコーナー』**
今週も小泉今日子先生のオールナイトニッポンから、誌上実況中継しちゃったりするのだ

49 インフォメーション
知らないと損しちゃう情報満載だ

52 おすすメディア
本、映画、ビデオなど話題たっぷり

54 ファミ通町内会
秋の大運動会開催っ!!

58 伝言板
ようするに、おたよりコーナーだね

60 指・鍛練道場
これを読めばキミもプロゲーマーだ

62 以下同文
ゲヱセン上野の添削指南だよ

64 ファミ道楽
5,000ガバスが当たるクロスワードほか

106 ファミコングッズ通信
アスキースティックIIターボは、こう変わった

110 し・あ・わ・せのかたち
しあわせだなぁ、これがしあわせなんだ

COVER デザイン/山田康幸 イラスト/松下 進

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP 30



あいかわらずアニメとジョイントしたキャラクターゲームが強い。『北斗の拳』、『六三四の剣』がベスト5から消えた(『北斗の拳』は全店売り切れだって、スゲー!!)かと思ったら、今度は『Zガンダム』の登場だぜ。しかも初登場でいきなり1位。流行りとはいえ、すっごいパワーだなあーっと!!

1 機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE

前回ランク — 前々回ランク —

バンダイ
5,300円(カートリッジ)

5,600



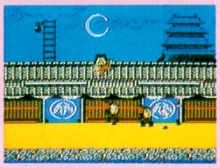
初登場でいきなり1位の快挙を成しとげた『Zガンダム』。もう知ってると思うけど、このゲームの作者って、あの『ゼビウス』『ドルアーガの塔』を作った遠藤雅伸さんなんだよね。〝こちらゲームスタジオ〟にゲーム製作中の苦労話も載ってるぞ。ファンは必見だぜ。

2 がんばれゴエモン! からくり道中

前回ランク 1 前々回ランク 1

コナミ
5,300円(カートリッジ)

3,760



前回から1ランクダウン。惜しくも2位は『ゴエモン』だ。ところでこのゲーム、1周、8周、100周をクリアーすると、画面上にある呪文が表示される。この呪文とそれを出した時の得点を書いてコナミまで送ると、テレホンカードがもらえるんだって。やってみよ!?

3 スーパーマリオブラザーズ

前回ランク 5 前々回ランク 8

任天堂
2,500円(ディスクカード) 4,900円(カートリッジ)

2,045



前回5位だった『マリオ』が3位に再浮上してきた。一時は8位まで落ちてもうだめかと思ったけど、やはり『マリオ』の人気はすごい。ボードゲームやプラモデル、ゲームブックなんかも発売されたし、映画やふりかけにもなった『マリオ』は、もはやスーパーアイドルだぜ。

4 メトロイド

前回ランク 4 前々回ランク 3

任天堂
2,600円(ディスクカード)

1,915



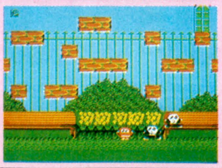
初登場で3位、以後2週連続4位と上位で安定した人気を保っている『メトロイド』。ディスクソフトの場合、発売と同時にユーザーに一巡というパターンが多かったんだけど。それだけディスクシステムのユーザーが増えてきたってことなのかな。さて、来週は!?

5 じゃじゃ丸の大冒険

前回ランク 10 前々回ランク —

ジャレコ
4,900円(カートリッジ)

1,849



前回の10位からじりじりと票を伸ばし、今回は5位に入賞の『じゃじゃ丸の大冒険』。2代目ソフトだからもっと出足も快調だと思ってたんだけど……。今号は〝禁断の秘技〟のコーナーで、あの憎ったらしい火の玉を出なくしちゃう大技を紹介してるぞ。お楽しみに。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 伊勢丹(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●10月3日付

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
20	3	**6**	六三四(むさし)の剣(けん)	タイトー	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	11	**7**	スカイキッド	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	アクション
—	18	**8**	魔界村(まかいむら)	カプコン	5,500円(カートリッジ)	アクション
2	6	**9**	ワルキューレの冒険(ぼうけん)	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	ロールプレイング、アクション
6	7	**10**	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	スポーツ
—	—	**11**	スーパーピットフォール	ポニー	5,500円(カートリッジ)	アクション
7	8	**12**	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
5	9	**13**	ソロモンの鍵(かぎ)	テクモ	4,900円(カートリッジ)	パズル、アクション
10	19	**14**	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(カートリッジ)	ロールプレイング
21	17	**15**	ベースボール	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
13	15	**16**	ゲゲゲの鬼太郎(きたろう) 妖怪大魔境(ようかいだいまきょう)	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
23	25	**17**	ポートピア連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)	エニックス	5,500円(カートリッジ)	アドベンチャー
—	—	**18**	ASO	エス・エヌ・ケイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
15	13	**19**	ゼルダの伝説(でんせつ)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング、アクション
16	21	**20**	謎(なぞ)の村雨城(むらさめじょう)	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
11	12	**21**	スターソルジャー	ハドソン	4,900円(C)
9	16	**22**	涙(なみだ)の倉庫番(そうこばん)スペシャル	アスキー	2,980円(D)
19	28	**23**	麻雀(マージャン)	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
18	24	**24**	ゴルフ	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
—	29	**25**	テニス	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
16	20	**26**	スーパーチャイニーズ	ナムコ	3,900円(C)
22	26	**27**	グラディウス	コナミ	4,900円(C)
26	—	**28**	四人打(よにんう)ち麻雀(マージャン)	任天堂	4,900円(C)
12	14	**29**	東海道五十三次(とうかいどうごじゅうさんつぎ)	サン電子	4,900円(C)
25	—	**30**	サッカー	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ，(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶTOP20

『グラディウス』が単独トップとなり、長期安定政権確立かと思いきや……。ありゃまぁー、もう『ドラ・クエ』が2位に急追してきたぞ。しかも、その差はたった10票。ようやく奪取した首位なのに、ひょっとすると次回に転落もありうる！　下位にも動きがあったぞ。前回20位だった『ゴエモン』がいきなり10ランクアップで10位にくい込んできた。まぁ、予想通りともいえるけど、その勢いには目を見はる。このほかランク外から『ワルキューレ』と『マリオ2』が入ってきている。票の伸びも急なので、次回はこれら2作もさらにランクアップが期待できそうだ。動きが急になってきたなぁ!!

●10月3日付

ランク 前回		今回	ソフト名	メーカー名	得点数
2	↑	1	グラディウス	コナミ	4365
4	↑	2	ドラゴンクエスト	エニックス	4355
1		3	グーニーズ	コナミ	4048
3		4	ゼルダの伝説	任天堂	3922
5		5	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	3130
6		6	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2965
7		7	ツインビー	コナミ	2137
8		8	忍者ハットリくん	ハドソン	2055
9		9	魔界村	カプコン	1970
20	↑	10	がんばれゴエモン！ からくり道中	コナミ	1412
10		11	ディグダグII	ナムコ	1384
11		12	謎の村雨城	任天堂	1212
12		13	影の伝説	タイトー	1200
13		14	マイティボンジャック	テクモ	1140
14		15	アトランチスの謎	サン電子	1043
14		16	スターソルジャー	ハドソン	1026
—	↑	17	ワルキューレの冒険	ナムコ	912
—	↑	18	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	860
19		19	ポートピア連続殺人事件	エニックス	842
16		20	ハイドライド	東芝EMI	839

ディスクライターTOP10

ディスクソフトに参入を予定している（もしくはすでにソフトを発売した）会社が増えてきている。コナミ、アスキー、ポニー、イマジニア、スクウェア、サン電子、カプコン、河田などなど。年末になればメーカー名の項目にも、これらの会社名が入ってきてるだろーな。楽しみにしてよーぜっ!!

●10月3日付

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	1952
3	2	バレーボール	任天堂	1392
2	3	メトロイド	任天堂	614
4	4	ベースボール	任天堂	415
5	5	ゴルフ	任天堂	403
6	6	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	297
9	7	テニス	任天堂	279
7	8	麻雀	任天堂	251
9	9	ゼルダの伝説	任天堂	224
7	10	サッカー	任天堂	180

●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

●10月3日付

U.S.A. TOP 10

前回	ランク 今回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	スーパーマリオブラザーズ(SUPERMARIO BROS)	$24.95	
2	2	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
3	3	ドンキーコング3(DONKEY KONG 3)	$24.95	
5	4	ポパイ(POPEYE)	$24.95	
—	5	ドンキーコング(DONKEY KONG)	$24.95	
7	6	ドンキーコング算数遊び(DONKEY KONG MATH)	$24.95	
6	7	マリオブラザーズ(MARIOBROS)	$24.95	
4	8	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
8	9	サッカー(SOCCER)	$24.95	
10	10	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	

●協力店　F.A.O SHWARZ

アメリカでファミコンが発売されて、もう１年なんだよね。最初はニューヨークだけで試験的に売られていたけど、この９月から、本格的に全米マーケットへ進出したのだ。さてさて、どんな結果になるのかな。ガンバってほしいよね。

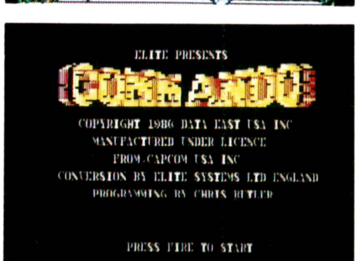
海外特派員レポート FROM NEWYORK



コンチハー、トムです。いつもこのページにのっているアメリカのTOP10は、実はパソコン通信を使って日本に送ってるんですねー。パソコン通信って知ってる？　知らなかったらベンキョーしておいてね。あっとそれから、この特派員報告は、なんと東芝のルポっーワープロで書いてるんです。文化じんー、高いよ。



⬅コモドール64用の『魔界村』のタイトル画面だ。どーですか、キレイでしょ。アーサーも元気ね。



⬅こちらは『戦場の狼』。コマンドーといっても、べつにアーノルドシュワルツェネッガーは出ない。

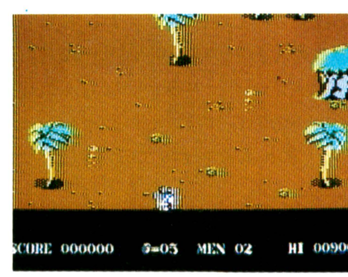
そんなわけで、特派員レポートを始めます。今回は、こっちのマシンに移植されたファミコンゲームについてのお話です。最後まで読んでね。

まず最初は『魔界村』。タイトル画面を見てください。ホラ、よーく知ってる顔がならんでるでしょ。ちゃんと本物の『魔界村』なんです。ファミコン版とちがうのは、このタイトル画面だけで、あとはほとんどいっしょです。なかなかキレイでしょ。マシンはコモドール64っていうやつで、アメリカでもいっちゃん売れてるやつです。

そしてもうひとつが『戦場の狼』。これもいいでしょ。画面のスクロールもスムーズで、敵の動きもとっても速いの。でも、ファミコン版の最初のとこにあるヘリコプターのシーンはこっちのやつにはありません。マシンは『魔界村』と同じコモドール64。

このふたつのゲームはまだ発売されたばっかりで、評判のほどはわかりませんけど、売れるといいですね。ちなみに、英語のタイトルは、『魔界村』が〝GHOSTS'N GOBLINS〟で、『戦場の狼』が〝COMMANDO〟です。両方とも、キャプコムの製品ですね。えっ？　キャプコムじゃない？　へえー、そうなんですか。日本じゃカプコンっていうんですか。こっちじゃみんなキャプコムっていってますよ。へえー、フーン。

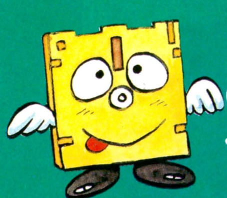
とかなんとかいってるうちに、そろそろおわかれですね。今度ね、ボク、ツインファミコン買ったんです。だからみんなとも話が合うようになるかなーって思ってんですよ。じゃあね。



⬅ちょっと画面がにじんでるけど、ホントはもっとキレイなんだよ。これはスタートしたとこの写真だ。



⬅ファミコン版よりも難しいので、このあたりまでしか進めなかったのだ。ウーム、なさけない……。

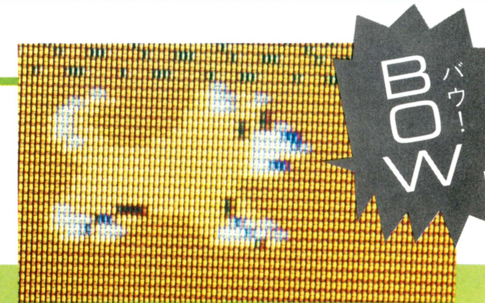


SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

トミサワ芸能のハード・ソフト劇場





六三四はわずか3歳の時から両親に竹刀を持たされたという、ぶっそうな教育のもとに育った明かるく元気な少年。その六三四がゲームになって、今ここにまったく新しいスターが誕生する！

●突撃小僧剣道一直線ゲーム

NEWアクションスター誕生

昭和28年に創業。53年にはあの『スペース・インベーダー』を発表したタイトーは、コンピュータゲームの歴史がそこから始まった、と言っても過言ではないくらいの、超老舗メーカー。まあ、甘納豆でいえば春日井みたいなもんだな。で、そのタイトーの新作甘納豆……じゃなかったファミコンソフト第８弾が『六三四の剣』なのだ。漫画で知ってる人も多いだろうな。

ひとたびプレイした私は今、モーレツに感動している。若干５歳にも満たない少年剣士、夏木六三四くんの敵を恐れぬ根性——裏を返せば世間知らずからくる無鉄砲さにである。あるときは雲にも届かんばかりのハイジャンプ。あるときはヤブ蚊に刺されてもメゲずに竹ヤブを突き進む。またあるときは黒柳徹子ならぬ、タマネギ頭の敵をバッサバッサと斬り倒しての、快進撃。まったくもって見上げた奴だぜ、この富士額の少年は。

長年、芸能カンケーの仕事をしている私は、彼ならきっと大スターになれるだろうと、ニランだ。うーん、ゲームにしておくには惜しいな。彼は10年にひとり出るか出ないかの逸材だ。私は彼をぜひプロデュースしてみたい。ルックスもなかなかで、近頃の過保護っぽい子役にはない荒々しさを備えているし、運動神経は見てのとおり。バク転できなきゃ入れないジャニーズ事務所（でもマッチはバク転できないんだぜ）だって、十分に通用するだろう。そうだ、JAC（ジャパン・アクション・クラブ）っていうテもあるな。JACブラザーズの４人目のメンバーとして売り込んでも、イケるだろう。

これからのスターは〝唄って踊れる〟だけじゃダメだからね。〝唄って踊れて剣道もできる〟でなけりゃ。よくわかんないけど。少なくとも森田健作よりは売れる。他にも昔は緑川真っていう、やっぱりこれも剣道を売り物にした歌手がいたけど、その男よりも売れるだろう。

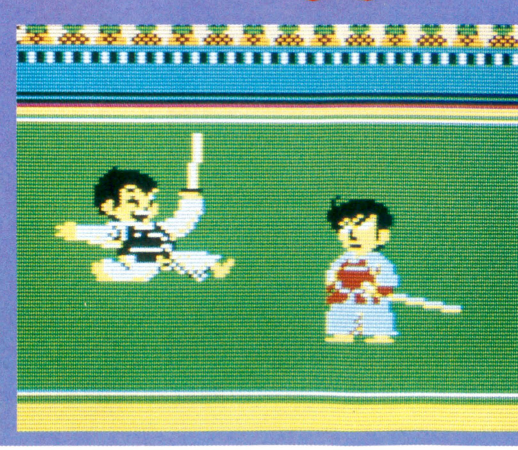
だいたいからして、夏木六三四って名前がすでに芸名していて良い。剣の道ということで、剣豪〝宮本武蔵〟とひっかけたんだろうけど、実は岩手県盛岡市で６月３日の４時に生まれたからなんだそうな。うーむ、６月６日６時誕生のオーメンみたいな奴だ。

彼は剣道着しか着てないから地味だけど、原宿あたりに出てきてちょっとオシャレな格好し

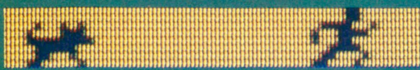
くぉらぁ〜!!

おいおいおい、いくらキミの得意技（上段からの片手面打ち）が決まったからって、神聖なる試合の場でそんなに両手をあげて喜んでは、相手に失礼というものだぞ。キミには武士道の心得がないのかね。

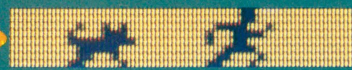




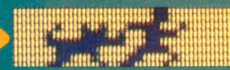
影男と影犬のシルエットシアター



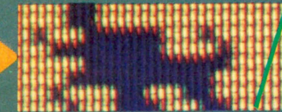
フッフッフ、見よ私の足の速さを。いくら犬だとて、私にはついて来れまい。ほれ、どうした。ほれほれ。



ムムッ、お、お前、意外に足が速いな。しかし、まだまだ追いついては来れんだろう。



あーっ、コッコラ！　ひとの尻を噛むんでないっつーの！



合体！

うひゃ～～！　これは、いったいどうしたことだ。私はケンタウロス？

てれば、すぐにスカウトマンの目に止まるハズ。パキパキパキ(注：これは指ならしてるのね。業界の人間は良くやるの) 君ィ、なかなか可愛い顔してるね、うん、ちょっとイイなあ。パキパキ。ねェうちの事務所入んない？　スターになれるよパキパキ。「お、おら本当にスターになれるだかァ？」と、こんな展開が予想されるワケ。

頬っぺたの傷が元気そうでイイし、後ろにハネ上がった寝グセヘアーもイイ。彼にはぜひテレビに出てもらいたいもんだ。へ!?　もうテレビ出てたの？　あらー、いつも裏番組の『スケバン刑事II』観てたんでわかんなかったわ……。といったわけで、全然ゲームの話が出てこないので、この辺でゲームのことも少しは触れておきましょうか。それっ!!

ご覧のように、このゲームは人気アニメ『六三四の剣』をゲーム化したものであります(うーむ、強引な話の展開だ)。

原作が少年剣士六三四の修行と試合を描いたものだから当然なのかもしれないが、ゲーム構成は特訓編、荒修行編、道場破り編、大会編に分かれている。もちろん、順番にクリアーしていかないと最後の大会編には進むことができないが、ＶＳモードで友達と剣道の試合を楽しむことは可能だ。まあ、友達のいない人はせいぜい練習して大会編まで進むことだね。

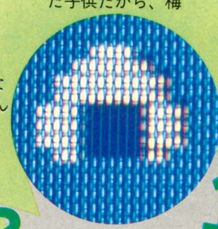
ところで、さっきも書いたけど、このゲームは前半が修行編(スーパーマリオ風横スクロールゲーム)、後半は大会編(スポーツ)になっている。これは面白いアイデアだと思う。

1本のソフトで、2種類のゲームが楽しめるわけだ。おまけに剣道のゲームは、ファミコンでも初めてなので、妙に新鮮。ただ、ちょっと残念なのは大会編のほうで剣道というスポーツの面白さを、もう少しシミュレーション化して欲しかったことだ。動きも遅いし、なにしろジャンプできないのがツライ。ズルズル這って戦うようじゃ退屈だぜ、地擦りの剣じゃあるまいし。それでもまあ、それなりに熱くはなれるので良しとしよう。

剣道とは奈良時代以前からある、日本古来の伝統的スポーツなんだけれど、その姿が地味なせいかイマイチ若者に人気がないのだ。私は好きなスポーツのひとつなので、このゲームの影響でもっと人気が上がってくれるとイイんだけどね。そういえば、岩崎宏美・良美の姉妹は、いまどき珍しい、剣道シスターズだったそうな(岩崎良美っていえば、深川で自転車のカゴにフランスパンを2本立てた絵に描いたような買い物姿を見かけたことがあるけど、あれはいったい何だったのだろう？)。とにかく、このゲームで剣道の面白さを理解する人たちが、少しでも増えてくれれば、と願う私なのであった。

「ところで君ィ、さっきの話だけどさあ、どう？　アニメの主人公なんかヤメてさあ、歌手になってみない。なーに、歌なんかヘタだってイイんだから。え？　日本一の剣術士になる？　あっそう。じゃ、がんばってねパキパキ」

中身は何だ!?　俺にも喰わせろ



ゲーム中、六三四の体力の源となるのが、このオニギリだ。中身は何だろう。六三四はまだ子供だから、梅干しではないハズ。オカカかな？　タラコかな？　いーや違う。そう！　シーチキンなのだ。喰いてえなあー。

■評／トミサワ芸能(妖しいスカウトマン)

■タイトー
■4,900円(カートリッジ)

『六三四の剣』地方のソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	トミサワ芸能
明かるさ	☁	🌤	🌤	☀
大衆性	☁	🌤	☁	☁
印象	🌧	🌤	☁	🌤
奥行き	🌧	☁	☁	🌧
総合	🌧	🌤	☁	🌤

※評価は ☀ 🌤 ☁ 🌧 ☂ の5段階に分かれています

自然破壊をするんでない！

これ六三四や、雲なぞ打って、どうしようというのだ。やめなさいって。



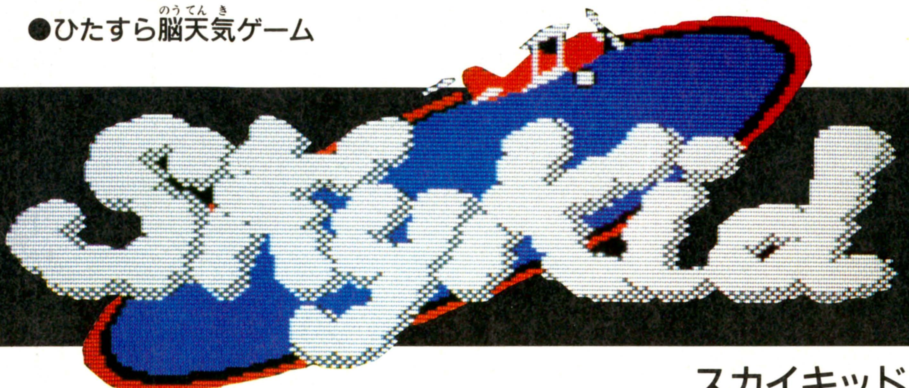
やめろと言っとるでしょ。植物をイタぶってはイカンというのに……。



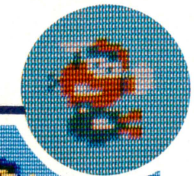
バカモノ！　ご先祖様の墓に何するだ！　このォ、バチ当たりめがっ。



●ひたすら脳天気ゲーム







スカイキッド

ただのゲームだからこそ、長く遊べる!!

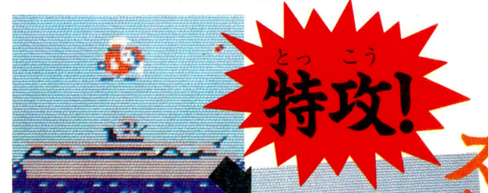
ここんとこオリジナルゲームに精を出している㈱ナムコ。そのオリジナル攻勢のあい間をぬって繰りだされたる移植ゲーム『スカイキッド』。限りなくビデオゲーム版に忠実に創られたファミコン版のほどはいかに!?

改名しました。突然ですが、改名しました。KがCに変わっただけだけどね、一応改名には変わらんので念のため。ちなみに発音は〝たこ〟ではなく、〝たこほ〟。〝こ〟を鼻音ぎみに発音してくれれば、これ幸い。鼻音とは、鼻にかけて発声する方法だね。こう見えても私、高校では放送局局長だったのだ。

まぁ別に改名したから云々というわけでもなし、あいかわらずの調子で続けていくから、今後ともごひーきに。というわけで今回のレビューは『スカイキッド』なんだね。ゲーセン版の方はあまりやらなかったもんで、印象が薄い。一応ゲームで食ってる小市民だから、ゲーム内容や展開や各種フィーチャー、キャラクターにサウンドなどは一通り覚えてはいるんだけど、どーにも印象が薄い。なぜか？　思うに、展開が無かったからなんだな、これが。

展開ってのはどの世界でも必要で、例えば毎日ダジャレをいっているクラスの人気者君が、ある日突然同じダジャレしか言わなくなったら人気が落ちて、もう誰も彼を「おもろいやっちゃ」とは思わなくなるでしょ。ゲームの世界でもまったく同じ事が言えて、同じ内容がえんえんと繰り返された日にゃたまらんものね。新聞配達よろしく同じように動いて同じように敵を倒し同じように面クリアーする……こりゃ、地獄だ。遊んでいるというか、もう仕事に近い。編集の仕事もつらいが、こーゆー仕事はなおさらつらい事まちがいなしだ。

展開の弱さをおぎなう方法として、いくつかの方法がある。ひとつは思いきってプレイのルールを変えてしまうこと。例えば自機から降りて、人間を操作して戦うとかね。この方法は、こうする事に強い必然性がないとあかんわけで、へたに乱用すると自ら死を招き猫になって、難しい。もうひとつは、大きな山場をこしらえる(じいさんか、私は！)方法。この手法は多いね。上手い例が『ゼビウス』のアンドアジェネシス。いい頃あいに出て来て、壊そうと壊すまいとかまわないってところが、プレイヤーを小バカにしてるようで、つい本気になっちゃったりする。ただこの手法も最近は多くて、新鮮味ってぇのが薄くなっちゃった。他には、キャラクターを変えてみたり、難易度を上下させたり、グラフィックをいじくったり、お遊び(ボーナスステージなど)を挿入してみたり……。と、まあよくこんだけ思いつくなァと思っちゃうほどの手法をもちいているわけだ。





このゲームに陰惨なイメージは、ない。かの〝特攻〟も彼らがやればただの曲芸に過ぎない。

『スカイキッド』の方に話を戻してみると、ルールを変えるという方法以外、すべてをぶち込んでいるわけなのだ。まあこのゲームの場合、たぶん万人向けのゲームを！　という方向で創られたゲームだろうから、遊び方がややこしくなる方向にはもっていけなかったんだと思う。でも、その他のありとあらゆる手法、例えばでっかい飛行船(某ビデオテープのCMのそれにそっくりさんなのだ)を出したり、ゲーム進行に直接関係ないフィーチャー(太陽、自由の女神、看板等)を盛り込んだり……これぞ枚挙にいとま

脳天気パワー、炸裂す！



もう、脳天気もここまで来ると、〝やけくそ〟の様相を呈してくる。思いつく限りのラリパッパキャラを、メモリのすきまに押し込んでいるようで……開発氏の性格が良くわかるような気がするぜ。

『すごおほほほほほほいッ』



上のコピーをチェックしておる人は、かなりのCMマニアだなァ。何回見てもそっくり、いや同じだ。こりゃまいった。

がないっていうぐらい多用しているのに、なぜかいまいち効果がない。なんでだろう？

思うに、あまりに多用しすぎてそれぞれのバランスがとれてないのだ。ゲーム内に盛り込まれたいろいろな手法が、「俺が俺が」といいあって、ひとつひとつがその中に埋もれちゃってるからじゃないかな。実社会にもよくあるこの現象、お酒の席で次々と入れかわり立ちかわりコンパ芸を見せてくれるのはいいんだけど、いざ終わってみるとな〜んも覚えてないっていうあれに似てるといえば似てるなァ。困ったもんだ。

コンパ芸っていうのは、ただ見てて楽しいからいいんだよね。そん時が楽しけりゃ、それでいい。あとからマジになって、「田尻プロのカラオケがいい」、「いや、TACO.Xのモノまねも捨てがたい」な〜んて言わんもんね。ただ漠然と「おもしろかった！」っていう感触しか残らないんだ。それがいいわけ。

『スカイキッド』が救われている点というのは、そこらへんにあると思う。それぞれ楽しいと。自由の女神のスカートめくりは何度やってもやめられないし、何が出るかわからないギャンブル感覚で看板の上で宙返りするし、突如氷山が割れて出現する要塞におどろき、気まぐれにニコチャン太陽を三日月にしてみたり……と、ゲーム自体はなんてことないんだけど、ひっついてる奴らがとっても楽しいわけ。編集部の何人かがかかっている〝なぜか続けて遊んじゃう〟現象も、このコンパ芸的ラリパッパ脳天気さにあるのだと思うのであるよ。もし開発氏がこの感覚をねらって移植したんだとしたら、あたしゃご希望のゲームミュージックを人間PSGで唄ってあげちゃうよ、この。にくいね、このいろおとこっ！

ついロぐせの大鼓もち（知らない人は50歳前後の人に聞いてちょ）ことばが出てしまった。最近いろんな方言や特有のしゃべり方が入り交じって、「おまえは何人だ！」と聞かれる私であます。反省はしてるんだけどねぇ、ついロから出ちゃうんだ。これでも一時期はアナウンサー目指してたんだぞ。

つい話が私事にいってしまった。ごめんごめん。実は私もこのレビューを書くために「スカイキッド」を新宿某量販店で買ったんだけど、まあ毎日やることはないにしても、一度やり始めるとついつい長々と遊んじゃう方なんだよね。撃墜されるたびにボタンを連打して、あらん限りの場所で宙返り。最後は必ず、チアガールをブタ（あれ招き猫なんだって？）にして面クリアー、バトルレポートのあい間に煙草を吸うと、これを延々繰り返すのだ。何回ゲームオーバーになっても、ついついやっちゃうんだ。

伝統を守る（株）ナムコ



バトルシティ、バベルに出てきた戦況レポート。もしや㈱ナムコ共通フォーマットがあるのでは？

何回も続けてプレイさせるゲームって、最近ちょっとなかったもんね。

とくに友達と遊んでると、思わず力が入っちゃうのですよ。まあこれはファミコンだからの話であって、ゲームセンターで百円硬貨山ほど積んでやろうとは思わないな。同じゲームでも、ファミコンとアーケードマシンとじゃ、やっぱ違うよ、うん。この『スカイキッド』は、その展開の無さを補うために盛り込まれたゲーム内コンパ芸群のおかげで、完全なファミコンゲームとなったといえるんじゃないかな。

BGMもなかなかノリがよくて、私は好きだ。ただ残念なのが細かいキャラクター達。バロンやマックスといった主人公達が、宙返りなどでダイナミックな動きを見せてくれるのに対し、まったくといっていいほど敵キャラの動きが死んでいる。デザインもあまりいただけない物が多い。空中物はそれほどでもないけど、地上物はちょっとひどいんではないかい。無機的に撃たれた弾に当たったりしたら、ちょっとやな感じがする。もっと生きのいいキャラクターで迫って欲しかったな。なげやりに見える背景は、これはこれでいいと思う。コンパ芸にリアリティーは必要ないもんな。

人によっては×の評価を下すだろうけど、私はこの脳天気さと馴じみやすさを買います。これはちょっとかいかぶり過ぎかもしれないけど、結果的に新たな試みもしてるしね。というわけで、今週はおしまい。これから友達と『スカイキッド』大会だよぉん。じゃあね!!

■TACO. X（改名ライター）

■㈱ナムコ
■3,900円（カートリッジ）

友情、破れたりッ！



脳天気な彼らのこと、女関係もなァなァだろうと思ったら、あにはからんや。どの世界にも女性運のない奴っていうのはいるもんだな。

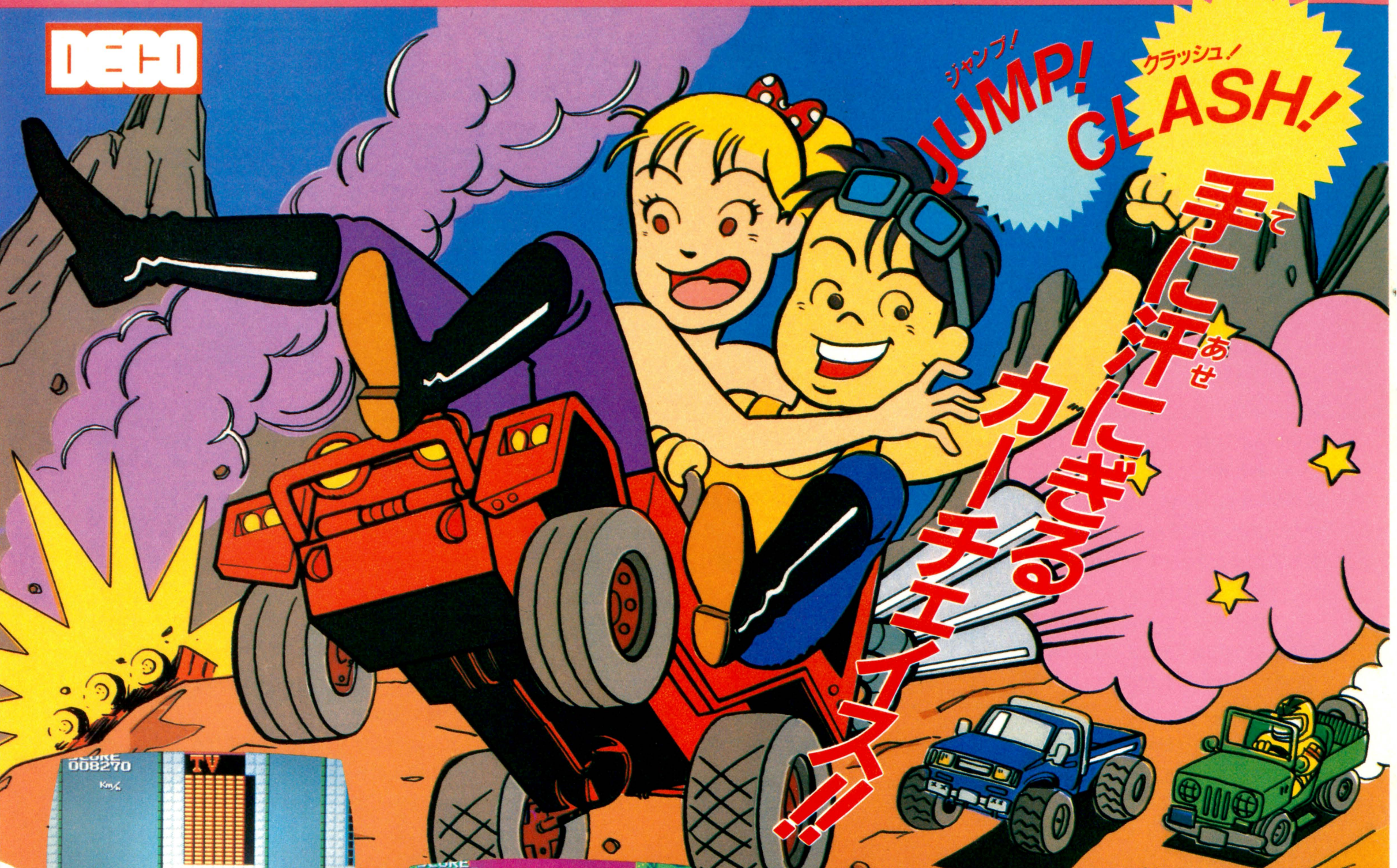
『スカイキッド』地方の ソフト天気速報

速報官 ＼ 項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	TACO.X
明かるさ	☀	🌤	☀	☀
大衆性	☀	☀	☀	🌤
印象	☁	☁	☁	🌤
奥行き	⛄	🌧	☁	🌧
総合	☀	☁	🌤	☁

※評価は ☀ 🌤 ☁ 🌧 ⛄ の5段階に分かれています

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

DECO





10月8日発売予定

Buggy Popper T.M.

バギー・ポッパー

彼女とドライブ中、悪漢に襲われた君は、彼女を連れ去られてしまう。君は、彼女を救い出すため愛車「バギー・ポッパー」のアクセルを踏み込み、悪の集団「ブラック軍団」を追走する。君のテクニックで無事彼女を助け出すことができるか。



B-ウイング

希望小売価格 ¥4,900

つぎつぎと襲いかかる敵。行く手をはばむ浮遊要塞の群。宇宙に飛びたったスーパーメカFX-1号は、奪われたウイングをとりもどし 重機動要塞「ゴブナス」と戦う。決め手は10種 類のウイングだ。

DECO 未来を創造する、電子技術の

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル TEL03-332-1875

《注意》違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。



話題騒然！
白子のりでドカ〜ンと4,000人に
★ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
ファミコンカセット
ラビリンスが
当ちゃう！
よろしく!! 伊東四朗です。
あの話題のSFX映画「ラビリンス」のファミコンカセット。
きみもワクワク・ハラハラのアクション&アドベンチャー
ゲームにチャレンジしてみないか。
これからは、ラビリンスだ！
TOKUMA SOFT
FAMILY COMPUTER
Nintendo
Labyrinth
ラビリンス
魔王の迷宮
ファミリーコンピュータ
GTS-LB
白子のり外袋マーク合計300円以上を一口として
おいしく食べてドーンと当てよう！
白子のり レジャーシーズンまっさかり。
秋一番のりのりキャンペーン
キャンペーン期間
9/1(月)⇒10/31(金)
●白子のりマークをドンドン送ってね。
白子のり商品どれでも合計300円以上を一口とし、外袋の白子のりマークを切り取って封筒に入れ、住所・氏名・年齢・学年を書いて送ってください。抽選で4,000人のみんなに、あの話題の映画「ラビリンス」のファミコンカセットをプレゼントします。発表は11月中旬予定。なお賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
■送り先 〒103-91 東京都中央区日本橋郵便局私書箱271号(K.S) 白子のり「秋一番のりのりキャンペーン」プレゼント係
■お問い合わせ (テレフォンサービス) (03)632-6331
Labyrinth™ ラビリンス 魔王の迷宮
© 1986 TOKUMA SHOTEN PUBLISHING CO., LTD. TM & © 1986 Henson Associates, Inc. All rights reserved.
9月1日より全国一斉発売
■図のように、商品外袋の白子のりマークをハサミで切り取ってお送り下さい。
新鮮なのりをたっぷり使った。
白子のり お茶漬けサラサラもよろしく。
白子のり

新発売

SUPER MARIO BROS.™ 2

キミにはこれが必要だ!!



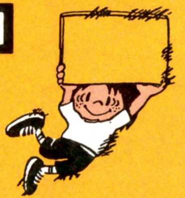
© 1986 Nintendo Co.,Ltd.

ディスクカードやゲームカセットは泣いていないか!!

ゲームソフト〈ディスクカード、カセット〉で遊ぶとき、紙袋や、スーパーのビニール袋などに入れて持って歩いていないかな。そんなダサイこと、ファミコンキッズはしてはいなけい、ファミコンボーイズ＆ギャルズに、スグレモノを紹介しよう、それが新発売のソフトキャリーなのだ。君の大事なゲームソフトを、衝撃やホコリなどから守り、しかもカッコイイ!、ファッション性もバツグン、さあ今日からソフトキャリーで友達に差をつけよう。

ファミコン・キッズの必需品!!

SOFT CARRY



ファミリーコンピュータ・ソフト

〈ディスクカード、カセット〉用

キャリーケース＆ホルダー



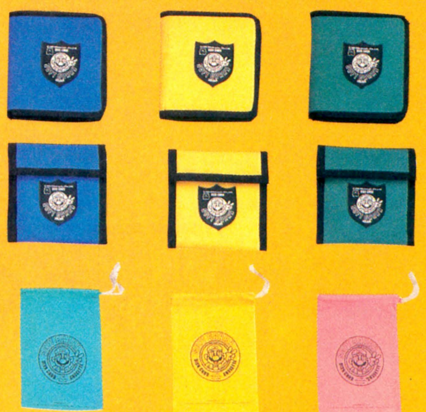
ソフトキャリーケース
ディスクカード用
SNC-5D
￥1,800

ソフトキャリーケース
カセット用
SNC-5C
￥1,800



ソフトキャリーケース
カセット、ディスクカード両用
SNC-4CD
￥800

ソフトキャリーケース
ディスクカード用
SNC-4D
￥380



ソフトキャリーホルダー
ディスクカード用
SNF-2DF
￥1,800

ソフトキャリーホルダー
ディスクカード用
SNF-2DM
￥1,200

ソフトキャリーホルダー
カセット、ディスクカード両用
SNF-2CD
￥250

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂㈱の商標です。

●お求めは…全国の百貨店、量販店、玩具店で。

●お問い合せは…㈱新進商会第2営業部デコール課
TEL.03-453-1971㈹



© SHINSHIN CO., LTD.

Shin Shin

SHIN SHIN CO.,LTD. 17-25, MITA 2-CHOME MINATO-KU TOKYO 108 TEL:03-453-1971



Kanebo
ゆかいで楽しいチョコレート!
タコぞろぞろ
新発売
ゆかいなタコが
8匹つながって
9種類もあるんだよ!
君はもう
たべたかな?
50円
カネボウチョコレートで当たる!!
どれが当たるかは
お楽しみにネ!!
森のデン・ゴン・ドンプレゼント
連続8週 総計4,000名様 毎週毎週500名様
りすの「デン」
きつねの「ゴン」
あらいぐまの「ドン」
君のことばを
伝えてくれるヨ!!
胸のボタンを回し、ヒモを
引っぱると録音、再生が
できる伝言機能を持った
かわいいぬいぐるみです。
実施方法
250円分以上を
1口として応募してネ!
●期間:
昭和61年9月5日(金)(第1回締切)〜10月24日(金)(当日消印有効)
●応募方法:
カネボウチョコレートのパッケージの表側にある商品名を切り取り、250円分以上を1口
として 封筒に入れ、住所、氏名、年令、電話番号、保護者名を明記の上、ご応募下さい。
(3つのぬいぐるみのうち、どれが当たるかは、こちらで決めさせて頂きます。)
※ハンコくださいは表側にある Kanebo マークもいっしょに切り取り、ご応募下さい。
※森のさがしっぽは右下の図の部分でご応募下さい。
●送り先:
〒163 東京都新宿郵便局留
カネボウ「森のデン・ゴン・ドン」プレゼントF係
この部分を送って下さい。
チビッ子達へ──カネボウのおもしろチョコ勢ぞろい。
新発売
新発売
新発売
新発売
100円 ハンコください
100円 森のさがしっぽ
〈地区限定商品〉
150円 そっ栗っ子
〈地区限定商品〉
150円 お祭りポン太
100円 チョコラザウルス
50円 金魚屋トラ
お・い・し・さ・ゆ・た・か・に
カネボウ食品
高品質 本格派

ASCII SOFTWARE

第2回「150面解けたらあなたは天才!」キャンペーン開始

150面すべて解けたかた(パズルモード)先着200名様(10月末日〆切)に特製メダルと認定カードをプレゼント。

「150面解けたらあなたは天才キャンペーン」は8月末日〆切となりましたが、150面すべて解かれたかたは少なく、引き続き第2回を開始いたします。みなさんふるってご応募ください。

応募方法 ●「涙の倉庫番スペシャル」のパズルモードで150面すべて解いたディスクと住所、氏名、年令、電話番号、ご意見、ご感想を書いた用紙を同封し、封書でお申し込み下さい。

●ディスクをお送りくださる際、破損しないよう厚紙などで補強して下さい。

●150面解いてあることを確認後、先着順にプレゼントとディスクをお返しいたします。お申し込み後1～2週間ほどかかりますが、あらかじめご了承下さい。

〆切 先着200名様で10月末日〆切とさせていただきます。

発表 プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。

申し込み先 〒107東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル
㈱アスキー ホームソフトウェア開発部
「涙の倉庫番スペシャル150面解けたヨ」係

ご注意 ●一度ご応募いただいたかたの再応募はご遠慮ください。

●万一の郵便事故による紛失については、当社では補償しかねますので、できる限り簡易書留郵便を使用されることをお勧めいたします。

●応募の状況はファミコン最新ソフト情報電話03-250-5600の中でお知らせいたします。



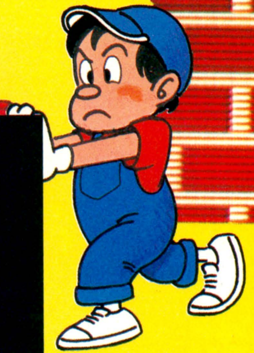
好評発売中

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

パズル&アクションゲーム
涙の倉庫番スペシャル

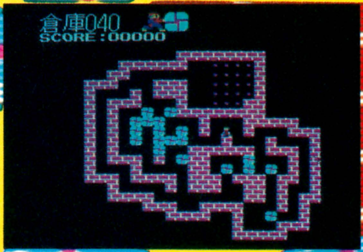
ASC-001

3倍楽しめる3つのモード付き
●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。





●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。



●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。



●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか? もし3ケ月でできたら、あなたは天才です。

ディスクシステム用 標準小売価格2,980円

解説本付 ディスクライターでの販売は、10月1日から開始します。

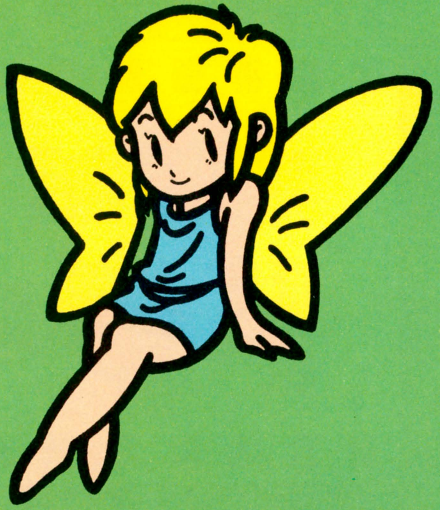
※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

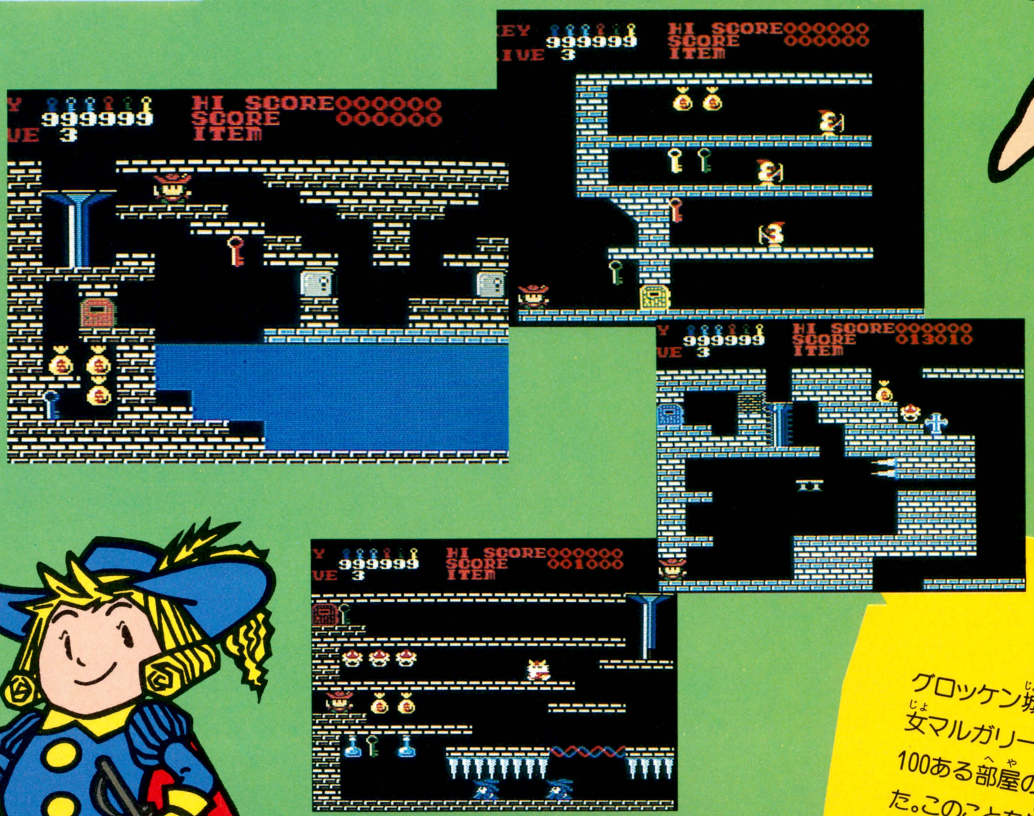
パソコンゲームソフトで爆発人気
あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!

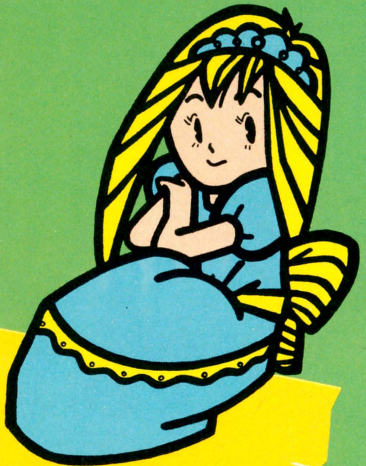
キャッスルエクセレント

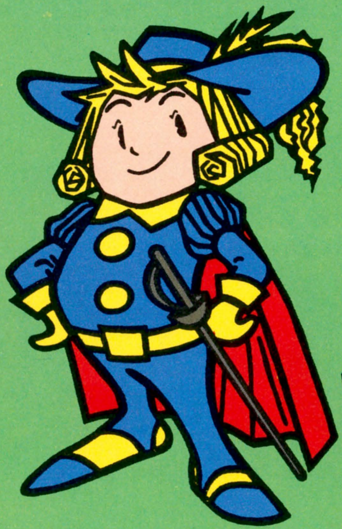
HSP-05

ゲームカセット 11月上旬発売予定 標準小売価格4,900円











グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

※画面写真は開発中のものです。

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は**03-250-5600**にかわりました。

今までの電話番号はなくなりましたのでご注意ください。なお、商品のマニュアル内の質問、問い合せ、電話番号も上記の番号にかわります。

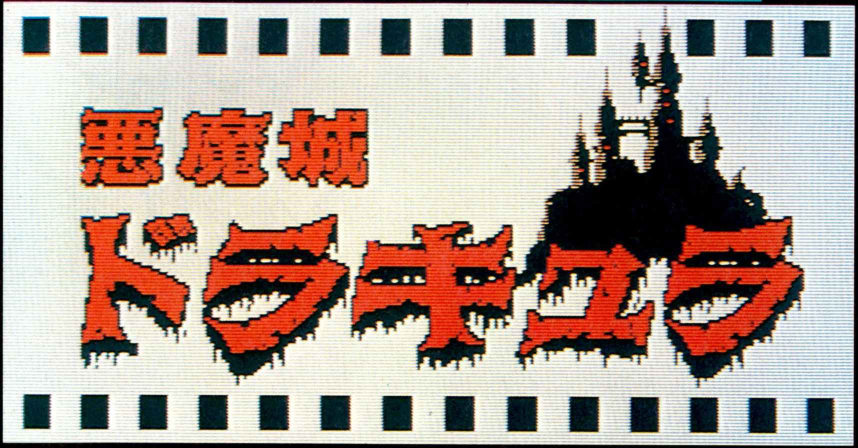
※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル **株式会社アスキー**

最新ゲーム徹底解剖



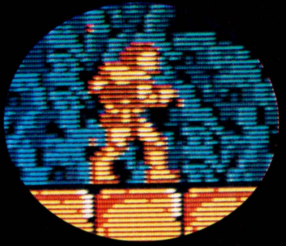
●コナミ　発売中　2,980円(ディスクカード)

お待たせ！　いよいよコナミからディスク用ソフトの登場だ。その名も『悪魔城ドラキュラ』。今回は、このオドロオドロしくもスリリングなゲームを、前半のマップも含めてバッチリ紹介してしまおう、というわけ。敵キャラもアイテムも盛りだくさんだから、しっかり見てくれよ。さて、君はドラキュラを倒せるかな？

STORY

時は1876年、場所はドラキュラ伝説の語られるトランシルバニア。ドラキュラ伯爵が100年の眠りから目覚めた。伝説に語られる悪夢が現実のものとなったのだ。この再来した伝説に終止符を打つため、一人の男がいま立ち上がる。かつて一度はドラキュラを葬ったベルモンド一族の末裔、その男こそ主人公のシモンであった。

主人公



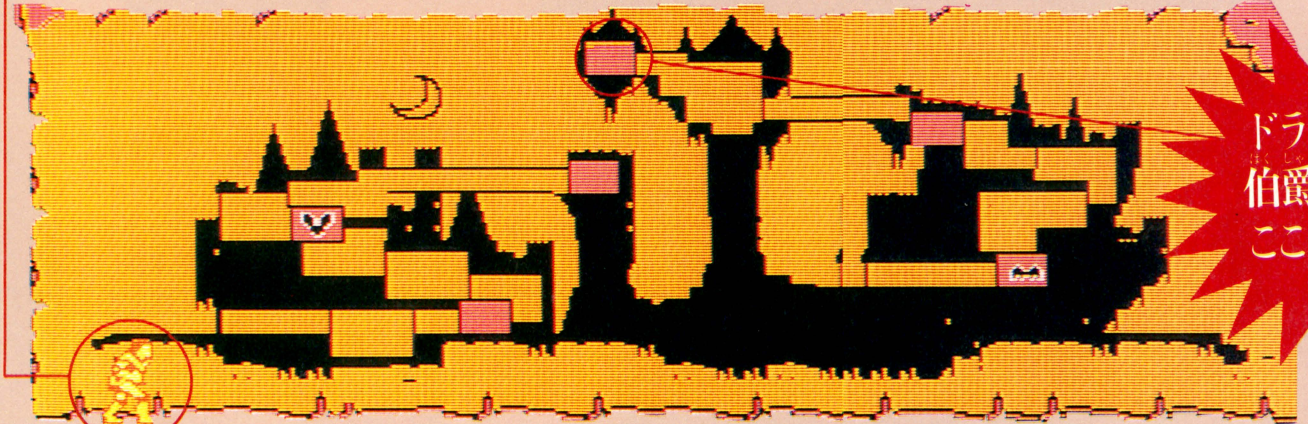
シモン・ベルモンド

悪魔城はこうなっている！

冒険はここから始まる

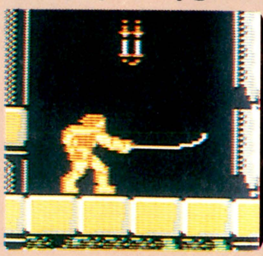


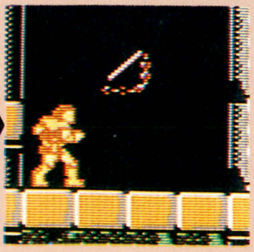
なななんと。これが悪魔城の全体図なのだ。ドラキュラがひそむのは真ん中の塔の一番てっぺん。ここにつくまで、この図が主人公の現在地をバッチリ教えてくれるというわけだ。しかし、てっぺんまでの道のりは遠いぞ。



ドラキュラ伯爵はここにいる

アイテムはムチで手に入れよう！





城の中の壁には、そこここでろうそくが燃えている。こいつをムチでかたっぱしからたたきおとすのだ！　戦いに必要なアイテムのほとんどはここから手に入れることになる。中には、こわれる壁もあるから、探してみよう。



これが悪魔城の入り口だ。果たして中にはなにが待ちうけるのか……。この辺にかくれボーナスもあるよ。

いざ！悪魔城へ！

パワーアップアイテムを取るのだ！

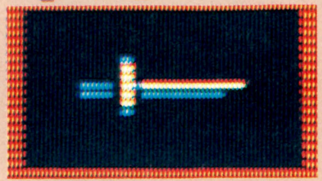
シモンの武器は、ムチだけじゃあない。おっとびっくりのお助けアイテムがワンサカあるぞ。特に、ボスキャラとの戦いでは、ないとかなり苦しい、というのもある。そこで、アイテムの選び方も大切になってくるというわけだ。なんでも取ればいいってもんじゃないからね。だから、ここでアイテムの特長を覚えちゃおうぜ！




ハートを集めろ！

ハートを取った回数がそのままアイテムの使用回数になる。とにかく取りまくれ。大きいやつはひとつぶで5度おいしいオトクなハートだ。

ろうそくを落とせ、まずはアイテム探しだ！



短剣

すばやく、まっすぐにとんでくれて、かなり使える。君が最初に見つけるのが、このアイテムだろう。



聖水

ガシャンとほうりなげると、敵は焼きつくされてしまう。かなりの威力だが、遠くにとばないのが難点だ。



オノ

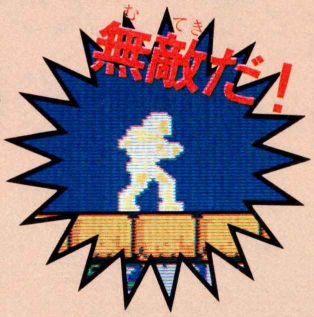
なげると、放物線を描いてとんでいく。ねらいがつけにくいけど、敵の動きによっては、かなり有効だ。



十字架

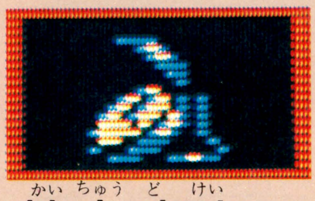
まっすぐにとんでいって、ブーメランのようにもどってくる。少し先へ行かないと手に入らない。強力だ。





透明薬

こいつを取ると、一定時間シモンは無敵となる。だけど、時間がかなり短いからいまいち役にたたないかな。



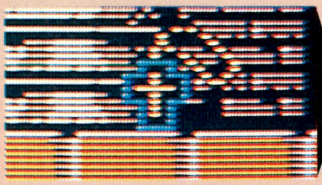
懐中時計

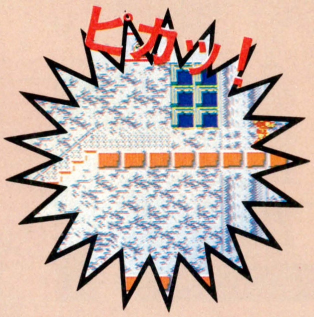
これを使うと敵の動きがしばらくの間ピタッととまってしまう。便利だけど、1度にハート5つが必要だ。



ニク

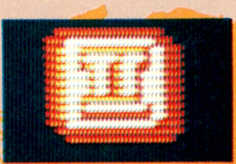
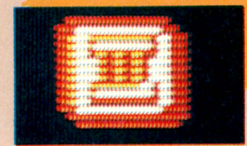
敵にやられて減ってしまったシモンの体力をある程度回復させてくれるという、うれしいお助けアイテム。





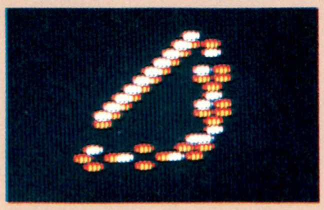
ロザリオ

これを取った瞬間、画面上の敵はすべて消滅する。あせって取らず、タイミングをよく考えて取ろうね。

連射アイテムを取れ！

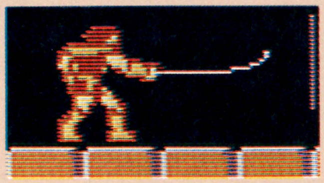
剣、オノ、十字架を持っている時これを取ると、連射ができるようになる。3連射は、"II"を取ってあるときにしか出ないぞ。石の中にかくされている。



ムチ

先にふんどうのついたくさりのムチ。こいつはシモンのムチを3段階にパワーアップさせてくれるぞ。

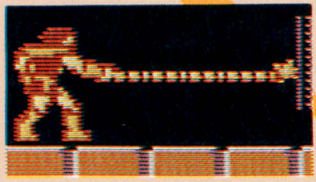
ムチもパワーアップするぞ！



はじめに持ってる普通のムチ。パワー不足。死んだ時もこれで始まる。



くさりのムチになった。パワーは十分だが、短くてちょっとつらい。

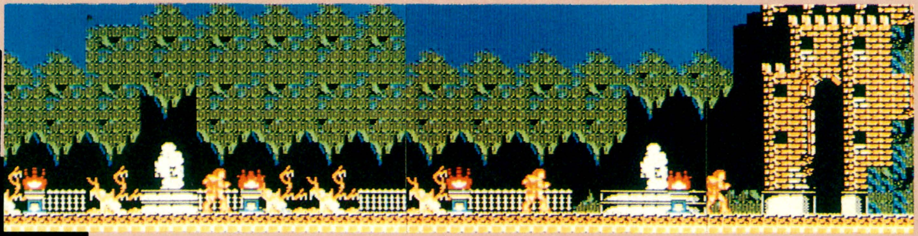


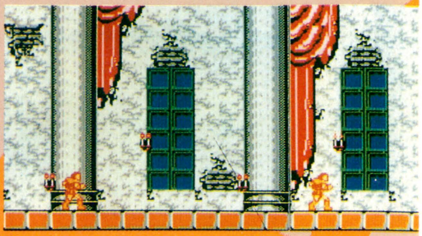
最強の状態のムチだ。ぐっと長くなって、これなら安心できるかな。

STAGE1～3マップ紹介

ゲームは城の前庭からスタートする。ここには敵も出ないから、かがり火をこわしてパワーアップしておこう。ムチは最強になるし、短剣も出る。これから始まる戦いにそなえるのだ！ 入り口をぽーんととびこしてしゃがむと左にかくれボーナスも出る。確実に取ろう。

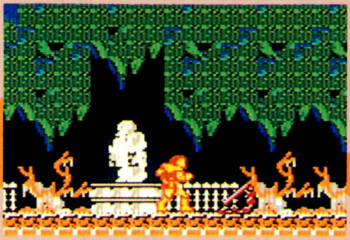
スタート



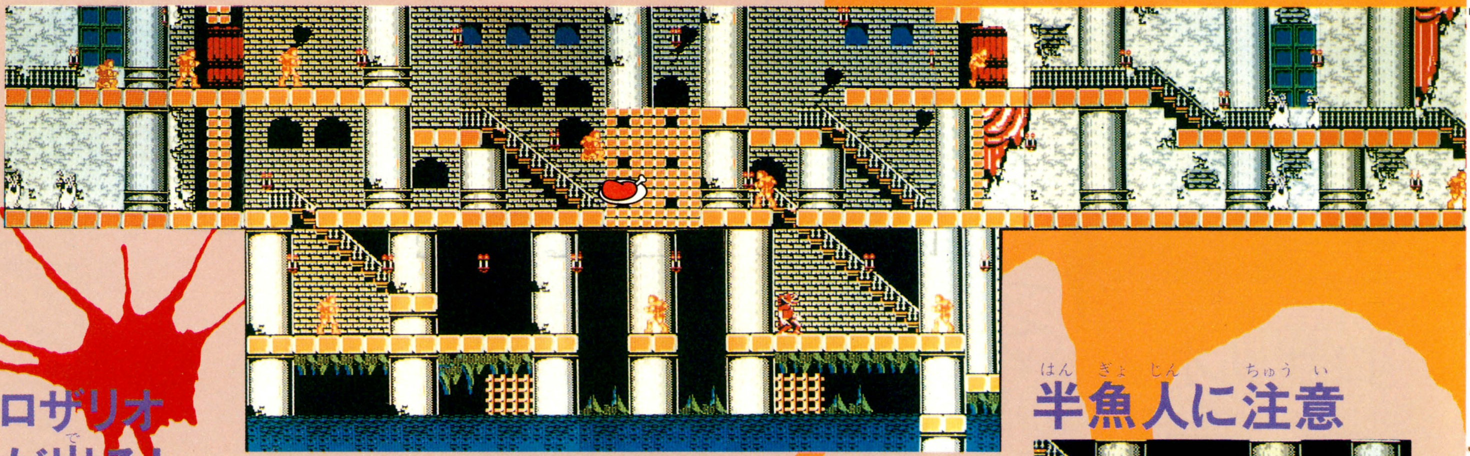


さあ、スタートだ！ 今、戦いの幕が開く!!

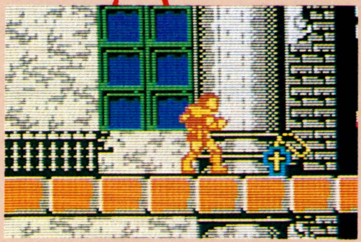
まずは パワーアップ



城の1階に展開するこのエリアは、まあ小手調べといったところ。とにかくろうそくを落としてアイテム集めだ。ただし、アイテムばかりに気をとられていると痛いめにあうぞ。

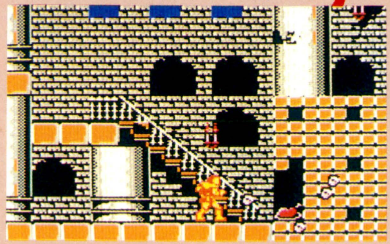


ロザリオが出る！



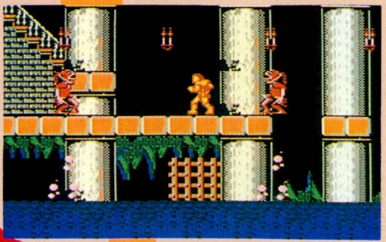
このエリアの終わり近く、最初のロザリオが出るぞ。まずはその威力をためしてみよう。おばけたちが出てくるのまって……ほらね。

ニクは必ず取れ！



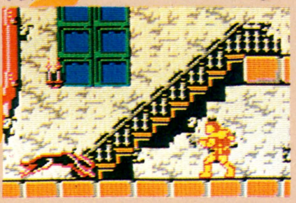
ステージのとちゅうでダメージを回復する方法はこれしかない。のがさず取ろう。トロいと消えちゃうからね。

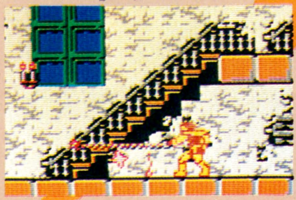
半魚人に注意



城の地下に入ると、水中から半魚人がとびあがってくる。ほっとくと火の玉をはいてくるから、すばやくやっつけてしまおうぜ。

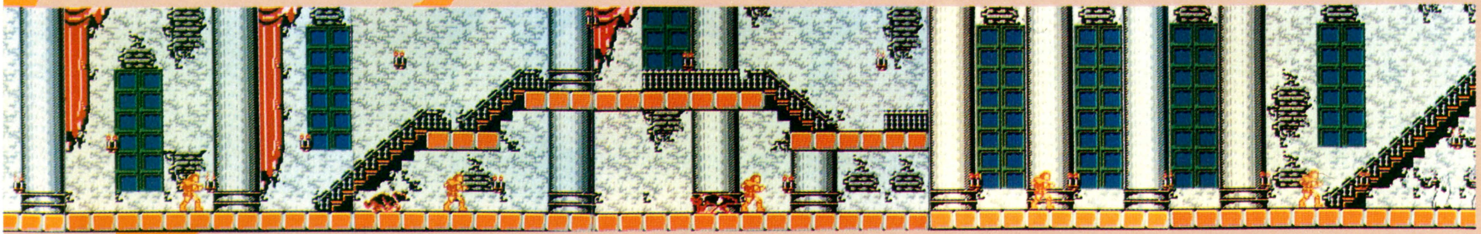
黒ヒョウはこうやって倒せ！





黒ヒョウは、じっとすわっていてシモンが近づくと、ジャンプしてとびかかってくる。行き先を読んで、待ち伏せするのだ。

敵は次々やってくる！油断せずに進め!!



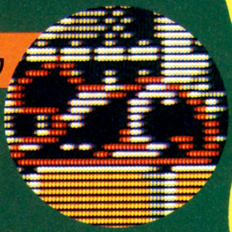
敵キャラ

ゾンビ



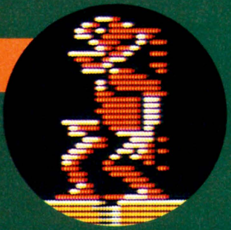
何匹か組になって真っすぐ襲ってくる。ザコではあるが足が速いので背を向けると危い。

黒ヒョウ



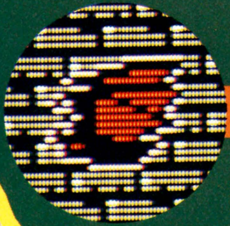
とにかくスピードがある。動きを読んで先まわりするしかないだろう。要注意キャラだ。

半魚人



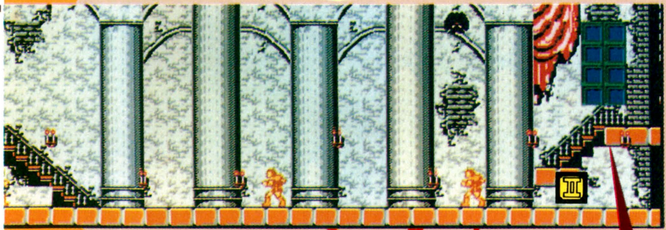
水の中からざっぱあーっととびあがってくる。しばらくすると火の玉をはくのですばやく倒そう。

コウモリ



ふらふらとんでくるのでねらいが定めにくい。シモンに当たっただけで死ぬが、いやなやつだ。

次のエリアへ、進めシモン！



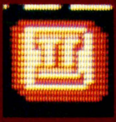
かくれボーナス



地下の右はしに石をこわしておりると左上に出現する。得点は1,000点。でも、あまり無理をすると水の中につきおとされてしまうぞ。

吸血コウモリ登場

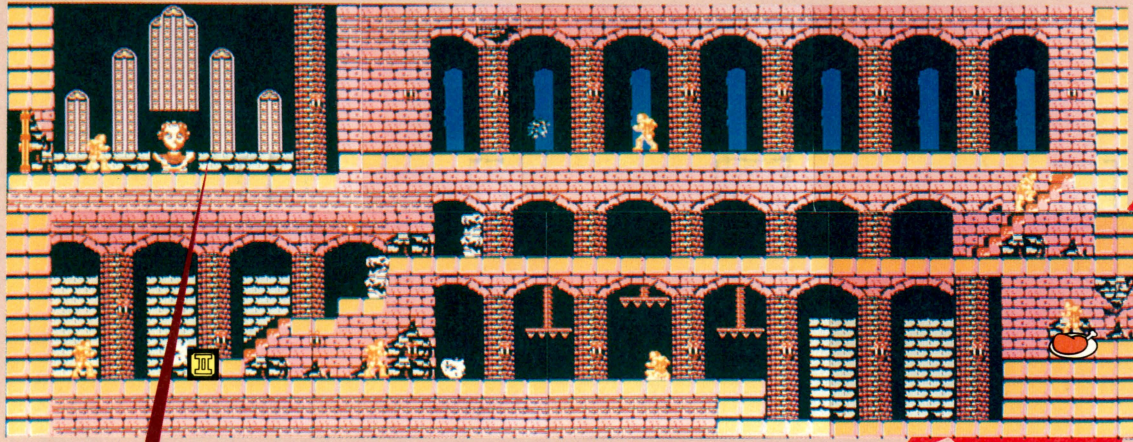


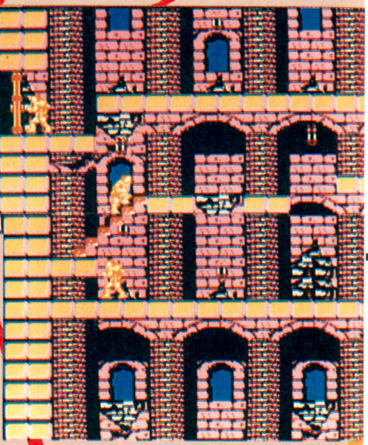


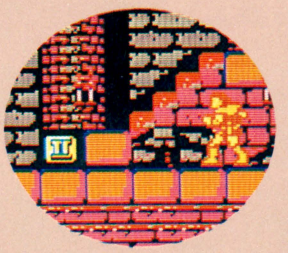
いよいよ最初のボスキャラ登場。どこにいるのかな、と思うと天井にぶらさがっていて、襲いかかってくる。アイテムは懐中時計とオノが有効だ。オノをもっている時は、部屋の右下の連射アイテムを取ると戦いやすくなるだろう。

STAGE 4～6マップ紹介

吸血コウモリを倒してホッとしている君。あいつは本当に序の口のボスだったのだ。このゲームでは、これからが本番といっていいほどだ。気をひきしめて、プレイしようぜっ!!



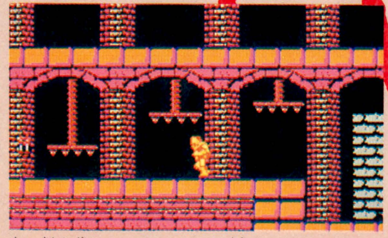




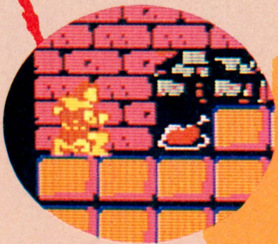
連射アイテム

ここで連射アイテムを取って、メデュウサに向けて戦闘準備をしよう。でも武器がなければ、取ってもムダ。

天井に気をつけろ



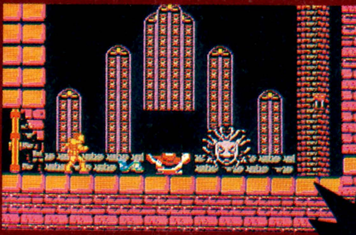
真ん中以外は、しゃがんでも助からない。タイミングを計って、ひとつずつクリアーしていこう。



ニク

一度取らずにおりてしまうと、もう上へのぼれなくなるから、最初に取ってからいくようにしよう。

STAGE6のボスはメデュウサだ!!





メデュウサとの戦い。攻略法としては、出てくるヘビはムチ、メデュウサはパワーアップアイテムで。なるべく動かないで、ひたすら攻撃するべし！　これがベストだ。



ついにメデュウサを倒したぞっ！　光り輝く赤い玉を取れば、次のステージへいけるのだ。パワーもフルになる！

メデュウサ攻略はやはりBボタン連打

宝箱は2,000点ボーナス

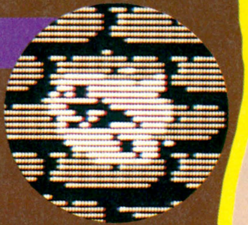




写真の位置に立ってしばらく待ってみよう。そのうち右に光る箱が出現するぞ。すかさずとって、はい、2,000点!!

敵キャラ

ゴースト



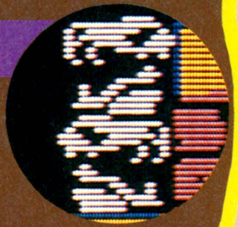
ふわふわとユウレイのように飛んでくる。動きがおそいから、おちついて倒そう。

アーマー



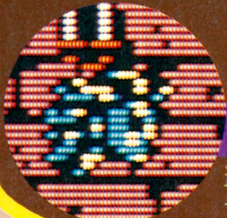
なかなか強そうだが、ムチの連打で十分倒せる相手だ。体当たりだけはさけて攻撃だ。

骨柱

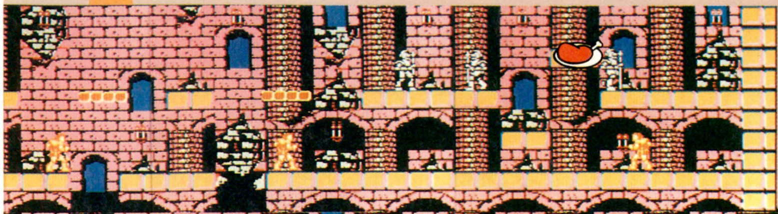


炎をはくやつ。2発撃ったら、すばやく攻撃をしかけろ！　炎もムチでよけられるのです。

メデュウサ



正弦波形のような動きで、近づいてくる。パターンを読んで、うまくかわそう。

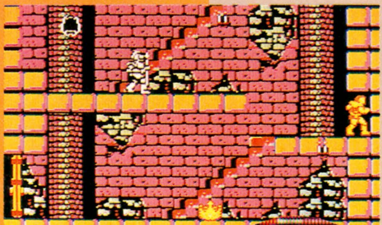




スタート

連射アイテムは続けて取れっ!!

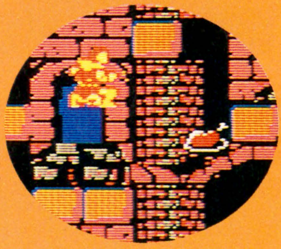
王冠は2,000点ボーナス





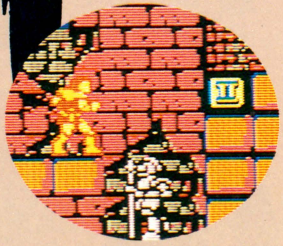
右の中段のブロックを崩すと、何も出ない。でも、中へ入ってみよう！　下からニョキニョキ、王冠が出てくるってわけよ。

ニク



ジャンプ一番お肉がうまいっ!!　ジャンプしてムチでニクを出そう。上へいくのは、それからでもおそくないぞ。

連射アイテム

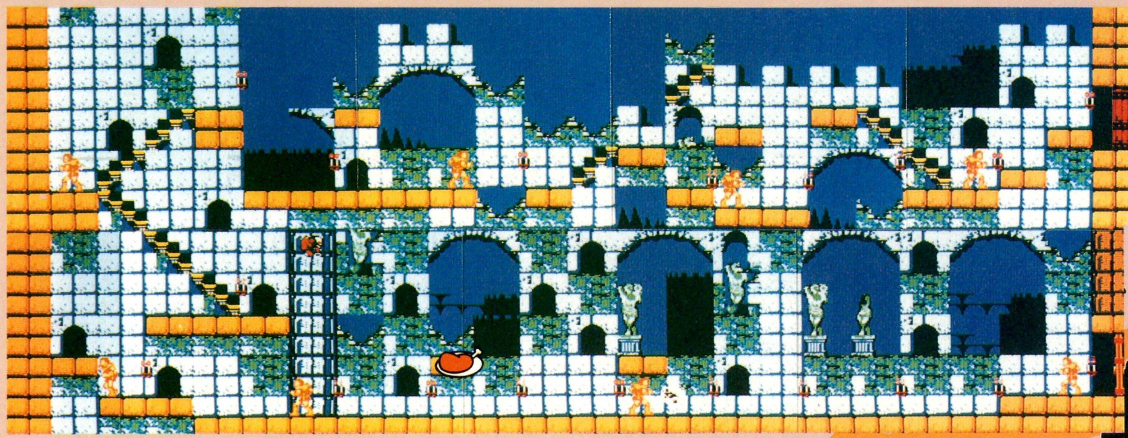


とりあえず、無理して取る必要はない。でもまぁ、もらえるものはもらっておいた方がいいといっておこう。

次はSTAGE 7から！➡

STAGE7～9マップ紹介

いよいよ前半戦も佳境に入る。橋を渡って次の城へと移動するのだ。足場は悪いし、敵はぐっと強くなるし、つらいエリアだ。でも、パターンさえおぼえればダイジョーブ。





ホワイトスケルトン

ガイコツがあらわれた！ シモンのこうげき！ てなわけで、ムチをよけるいやなやつだ。要注意だぞ。



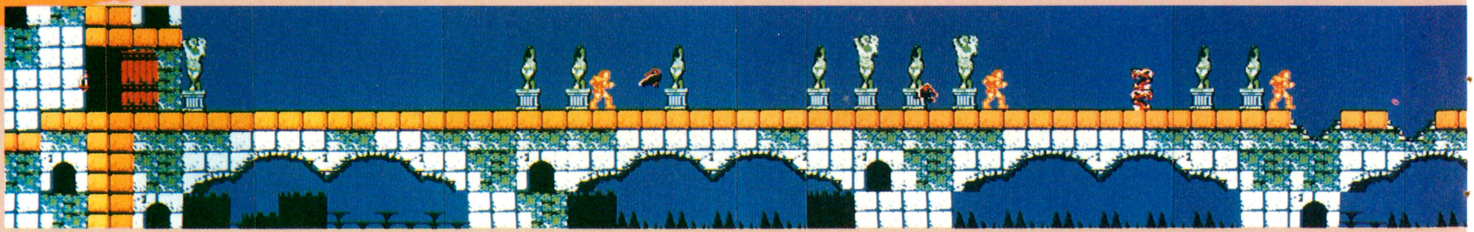
ニク

はじまって早々、ニクが出る。これが必要なようだと苦しいぞ。

かくれボーナス



ここでしゃがむと左上にドル袋が出る。1,000点ボーナスだ。ありがたくいただこう。でも、もたついてると消えちゃうぞ。



敵キャラ



せむし男

かなりいやなやつ。シモンの動きに対応してはねまわり、なかなか倒せない。



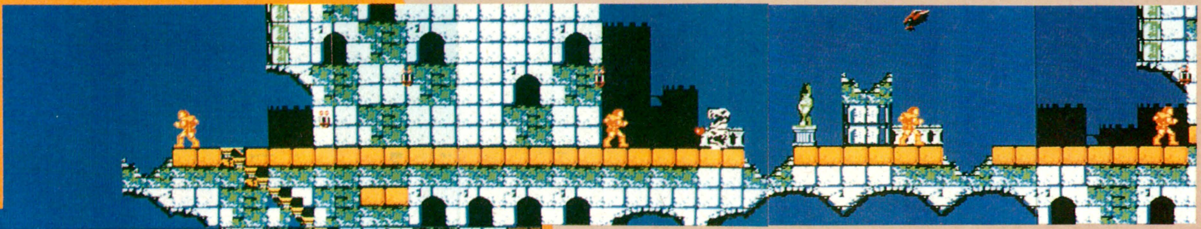
スケルトン

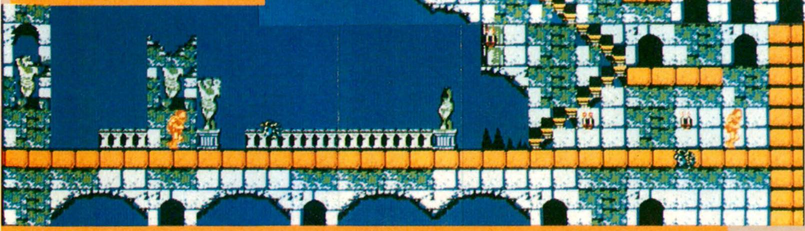
ぴょんぴょんとはねまわりながら骨を投げてくる。ムチを振ると後ずさって身をかわす。



カラス

シモンの頭上をふらふらととび、急に襲いかかってくる。動きを見きわめろ。



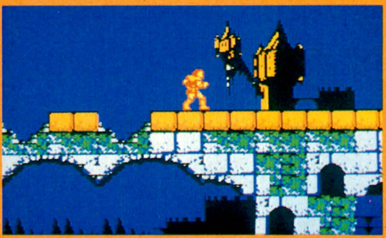




かくれボーナス

ちょうど懐中時計の出るろうそくの下あたりでしゃがむと左はしにドル袋が出る。これも1,000点ボーナス。余裕で取れるはずだぞ。

橋を渡るとちゅうでバックに見える塔、あの左上の部屋にドラキュラはいるのだ。まだまだ道のりは遠いぞ。油断せず進め、シモン。



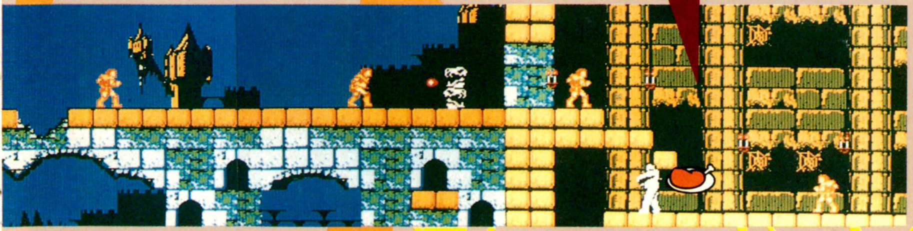
あれがドラキュラの部屋だ

ミイラ男との戦い！



このエリアのボスキャラは2体のミイラ男。動きはトロいが、ほうたいを投げつけてくる。はさみうちにされると苦しいぞ。部屋の左下あたりにある肉を取って体力を回復してから戦うのだ。ムチだけでも大丈夫だ

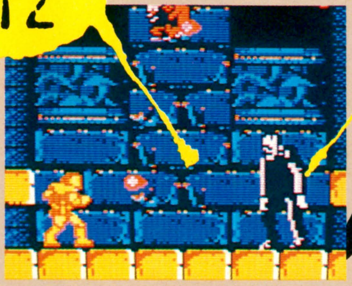
戦いはまだまだ続く…



これから登場する敵キャラたち!!

STAGE 12

このコンビはかなり手強い。ここのせむし男は不死身の上に、懐中時計がきかないのだ。



フランケン&せむし男

STAGE 15



死神

そしてドラキュラ伯爵登場!!

紹介したよりも後の面に出てくる敵キャラたちは格段に手強いぞ。最後の大ボス、ドラキュラ伯爵の正体を君は見れるかな？　健闘を祈る!!



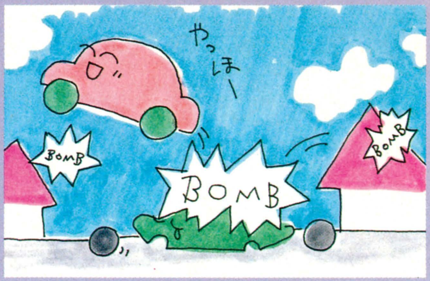
●データイースト　10月8日発売予定　予価4,900円

5面～8面マップはこれだ!!

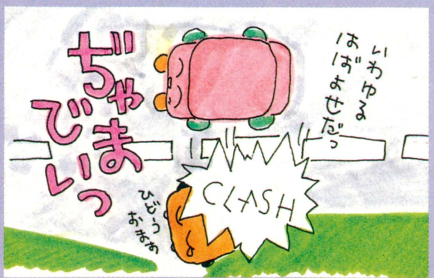
前号に引きつづき、大サービスでマップ紹介してしまう『バギー・ポッパー』。今回は、5面から8面までだぞっ!!　路上の障害物はふえるし、敵の車は前にも増してうるさくつきまとってくるというわけで、かなり難しくなっているぞ。ただし、ドライブのテクを身につければ、いろんなお楽しみキャラや、1UPも可能なのだ。そして、各面の難所をクリアーし、16面までたどりつければ、『ブラック軍団』に連れ去られた彼女との感動の再会シーンだ。早くこのロードをつっ走りたいぜ。

基本となる攻撃パターン

前回でも説明したけれど、敵の車をやっつける方法がこの2つだ。ジャンプして、敵の車の上に落下したり、体当たりで道のはしにたたきつけてクラッシュさせるのだ。

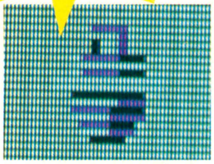


➡ジャンプして自分の近く、もしくは後ろの敵の真上に着地。うまくいけば点数が入るってわけ。



⬅敵の車に体当たりし、道の両はしや障害物に接触させてつぶす。ただしトラックなどの大型車には無効。

これは一体何だ!?



⬆ガソリンがかなり減ると出てくるアイテム。これを取ると車の点検をして、50リッター自動的に増える。

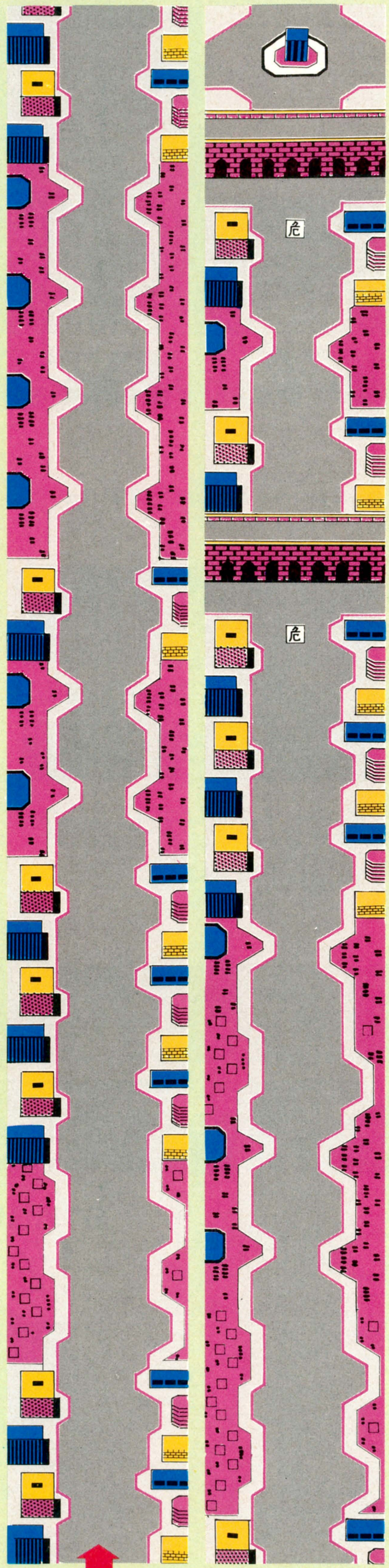
高いところは気持ちいい



⬆ここはビルの屋上だ。ここに乗るのは至難のワザなのだ。でも、こーゆーところに何度も来ると、イイコトがあるかも。トライしてみよう。

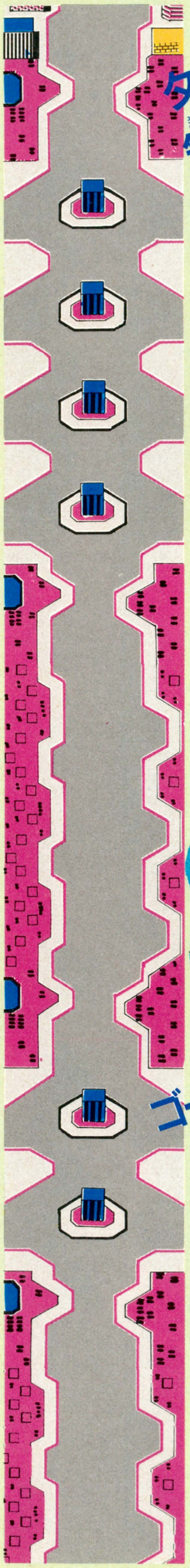
SCENE 5

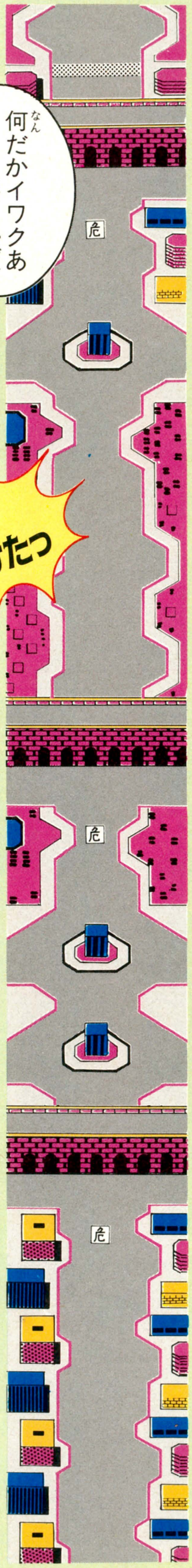
●CITY



スタート

後半までは、飛び越さなくてはならない障害物はないから、まあ安心だ。ズッと真ん中を走っていれば、いいんだけれどそうもいかない。敵はできるだけ、ジャンプしてつぶしてしまおうっ!!





タンクローリーに気をつけろ!

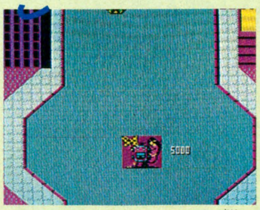




⬆このむらさき色の車がタンクローリー。自分の車の前に出てきたら注意しよう。オイルを流すのだ。これにつっこむとスリップしてとっても危険だ。



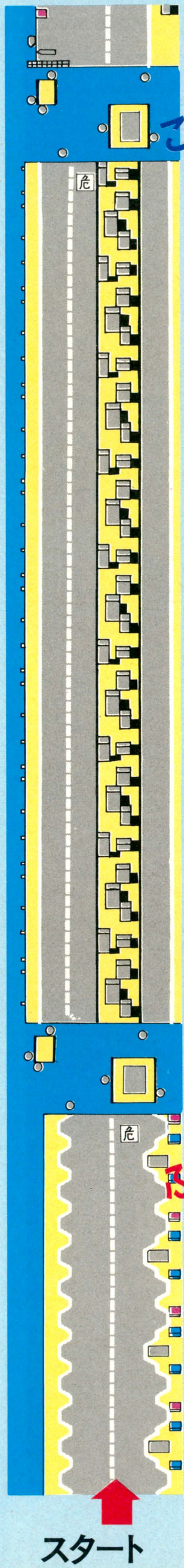
ゴールインはこーでなくちゃ

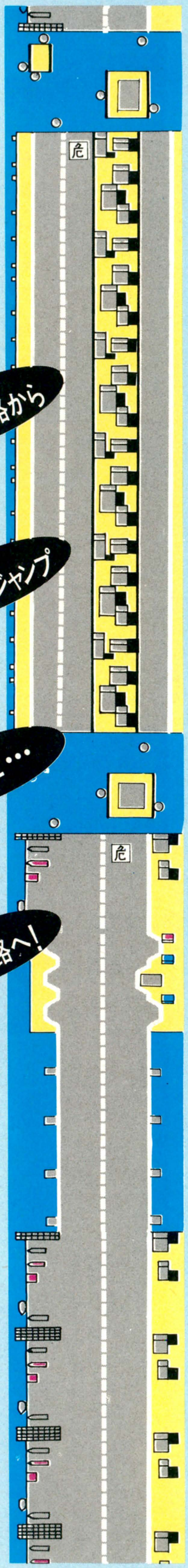


⬆チェッカーフラッグをふる女の子がゴールでお迎え。こういう場所にバッチリ着地すれば、ボーナス5,000点ももらえるのだっ!!

SCENE 6
●SEASIDE

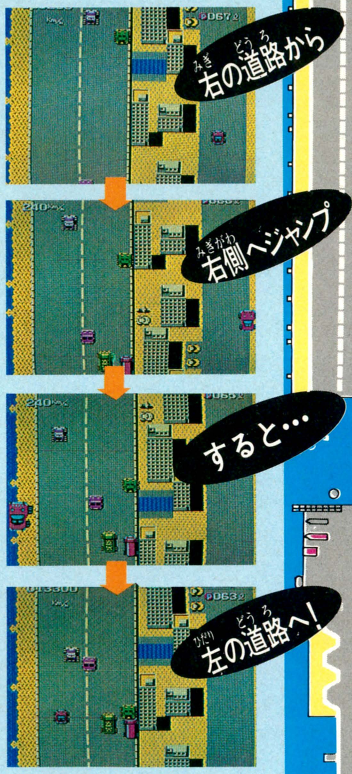
道が切れているところは、見えてからジャンプして十分まにあう。それに道が2つになるところでは、右の方にいけば敵はいないのだ。



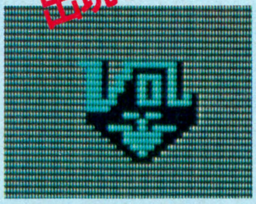


こんなテク知ってた!?

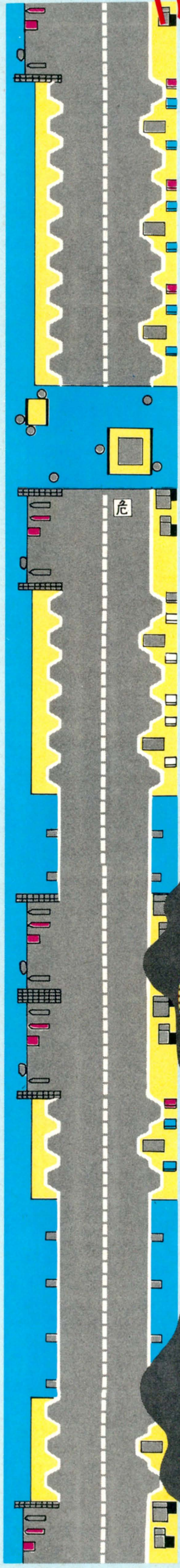
⬇もしかしたら、できるんじゃないかなと思ってたキミ、大正解!! となりの道路へ建物を飛び越さずに移れるのだ。もちろんこの逆もオーケーだ。ちなみに右の細い道路には敵もガソリンも出ない。



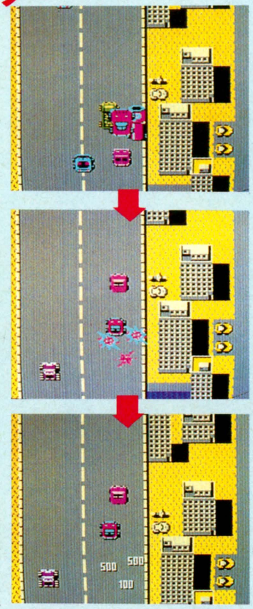
ふしぎなマークが出現したぞ!



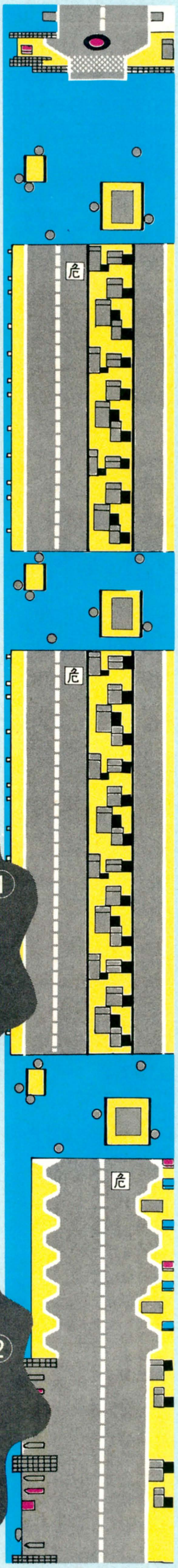
⬆道路を走行中に、このマークは出現するのだっ。取るとゼッタイにいいことがあるのだけれど、取るタイミングがむずかしいのだ。



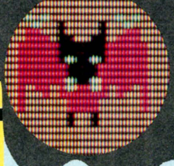
1度に3台クラッシュだっ!!



⬆3台でかたまっている敵を見つけたら、ちょうど真ん中あたりに落ちるようにジャンプする。みごとにクラッシュ！



なぞの空中キャラ①



⬅あることをしていると出現する空中キャラ。第1段階で出てくるのはコウモリ。

なぞの空中キャラ②

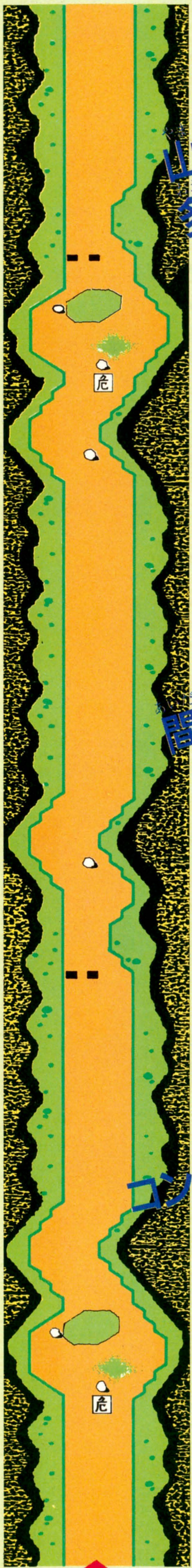


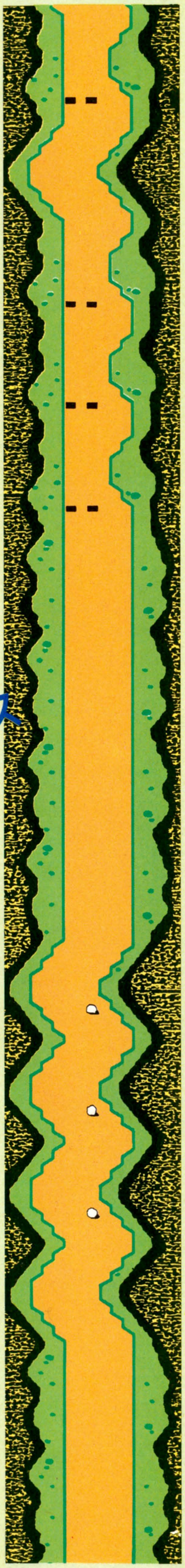
⬅2番手は、水色のチョウチョだっ!! これにぶつかると得点プラスアルファが。

SCENE 7

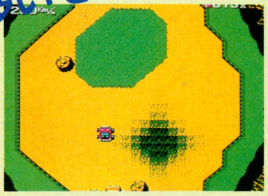
●MOUNTAINS

危ないところはいっぱいあるのに、危険マークは最後しか出ないのだ。ジャンプのしすぎは、ちょっと考えもんだね。ひとつのヤマ場だね。





山道には難所が多いぞっ!!



⬆途中に何度か出てくるこんな場所は、なるべくよけて通るべし。左側に突っこむとクラッシュし、右側はスピードが落ちる。手前でジャンプするのがベストなのだ。

間を通って5,000点ボーナス



⬆工事中のカンバンが、ときどきおいてあるが、実はこの2つの間を通ると5,000点ボーナスなのだ。

コンクリート車に要注意!!



こいつに注意

⬆もういやっ！　ってほどしつこい奴だ。何台やっつけても出てくる。後ろにまわると、コンクリートを落としていくし……逃げた方が楽。

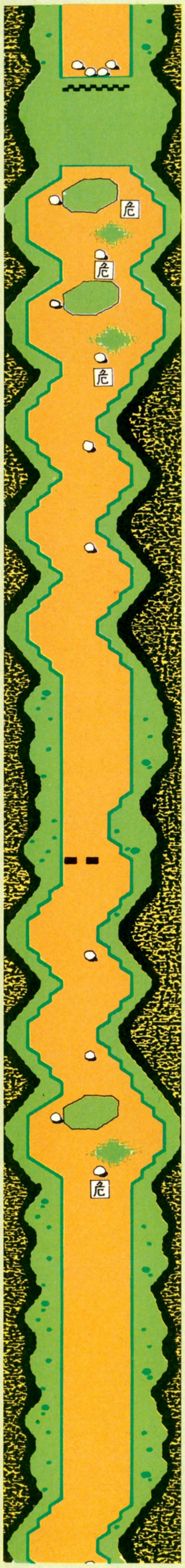
スタート

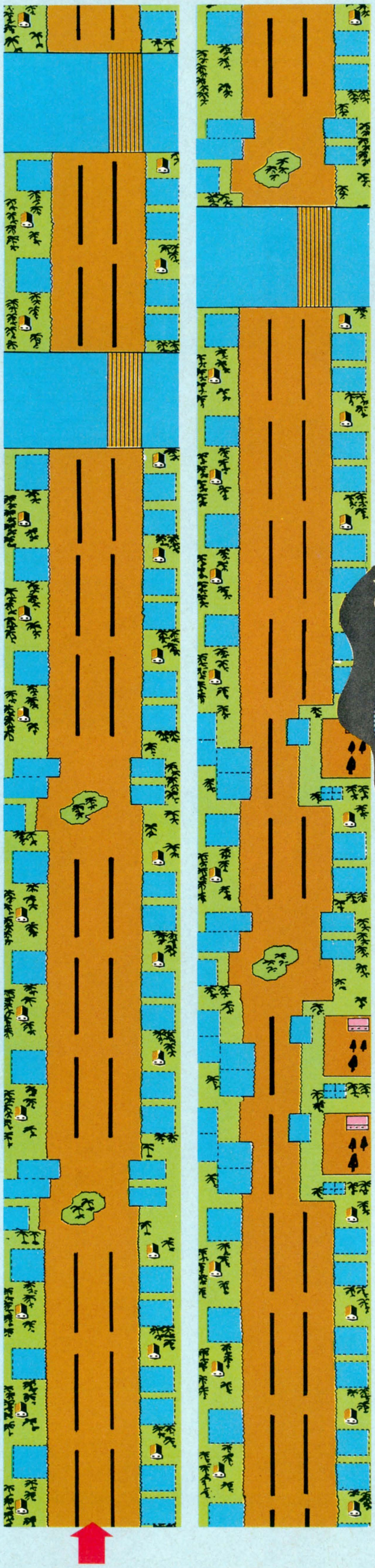
SCENE 8

●COUNTRY

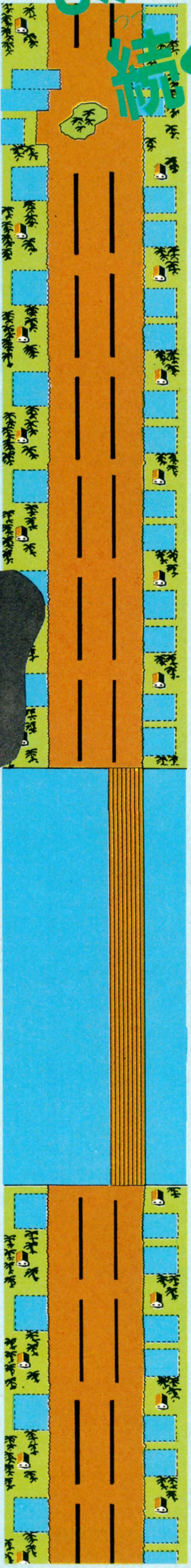
とくに難しいところはないが、橋のところで右によってないと、見えてからではもうおそい。橋の途中での体当たりだけは、やめた方がいいな。

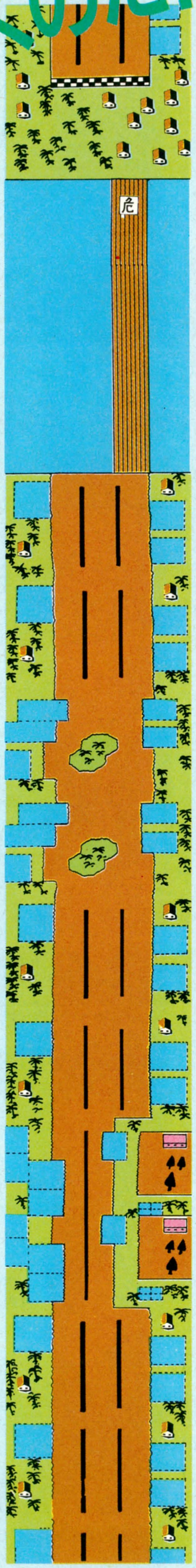
まだまだ続くのだ!!





スタート



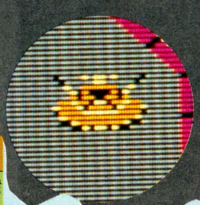


こんな所にも乗れるのだ!?



⬆マップの右の方にある家の屋根、勇気を出して乗ってみるとやっぱりボーナス点。先のシーンでも、ためしてみようね。

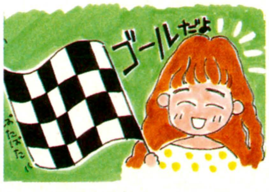
なぞの空中キャラ③

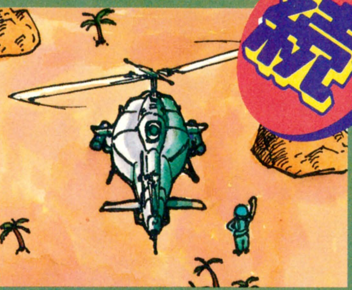


⬅おおっ、UFOが出たっ!! ハンパなテクじゃ、これを出すことはできないぜ。

あせってる場合じゃないぜっ!!

だいたいわかるんだよね、初心者って。危険マークが出たとたん、おちつきがなくなってフラフラしだす。結局ジャンプのタイミングをはずして、ドガチャンッ!! ってなわけ。まずは、あせらずギリギリまでまつこと。中にはボォ〜ッとしてて、そのままつっこむ人もいるけど、そういう人は問題外。で、最後にいわせてもらえば、敵はジャンプで倒せ！ これっきゃないぜ。





続 (ぞく)

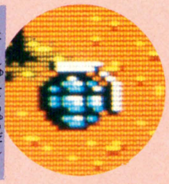
せんじょうのおおかみ
戦場の狼

●カプコン　発売中　5,500円

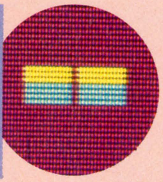
みんな『戦場の狼』やり狂ってるかいっ？　こんなことしちゃイケないんだと思いつつ、ついつい敵を撃ちまくってしまう、このアブナーイ魅力。たまんないぜっ。今回は、これさえあればコワイものなしのマップ&アイテム大公開だよ。

隠れアイテム ババーンと大公開

ファミコン版『戦場の狼』は、隠れアイテムの宝庫。しっかり取ってサッサと進む、とゆーのが基本ですね！　全部取ったらスコアも上がるぜーっ!!

特殊手榴弾


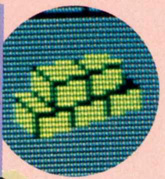
取って投げると、画面上の敵を全部やっつけてくれるのだ！

手榴弾(スペア)


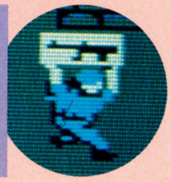
これはあちこちに落ちているね。残さず取ってためておこうぜ。

手榴弾

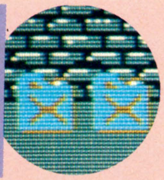

手榴弾がパワーアップ。∞印のあるものを取るとムゲンになるのだ。

弾薬箱


取って1,000点だ。地下シェルターの中に捕虜と一緒にあるよ。

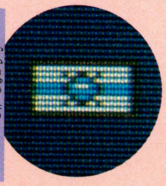
マシンガン


マシンガンがパワーアップする。地下シェルターの中にあるぞっ。

ジェリカン


2つ3つかたまってあるから取ると得した気分になる。1,000点。

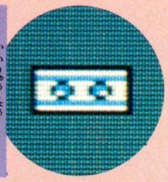


階級章A


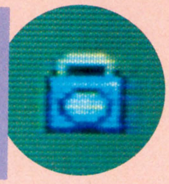
階級章。1,000点。マメに取ってればハイスコアにつながるよ。

捕虜

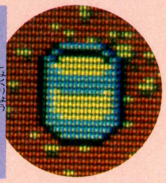

おなじみの1,000点持って走る戦友たち。これも取ろう。

階級章B


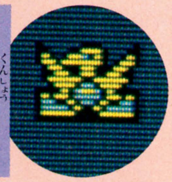
顔みたいだな、この階級章は。わりと出やすいよ。1,000点。

ランプ


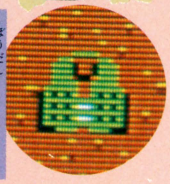
取るとまっくら。地下シェルターで見つけても無視しましょう。

食料


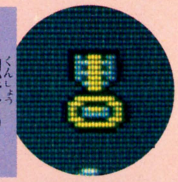
ランダムにあちこちで出てくる。パターンが決まると出やすいぞ。

勲章A


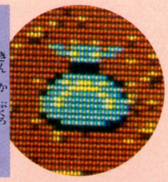
これはデカイ10,000点。ぜーったい取りたいアイテムだぜっ!!

防弾チョッキ


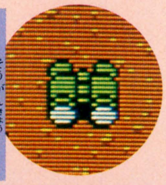
必勝。弾にあたっても平気なのだ。でも敵と接触しちゃダメだぞ。

勲章B


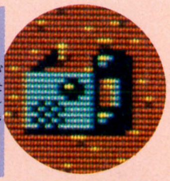
これもなかなか出てこないけど、1UPだから絶対取ることっ！

金貨袋


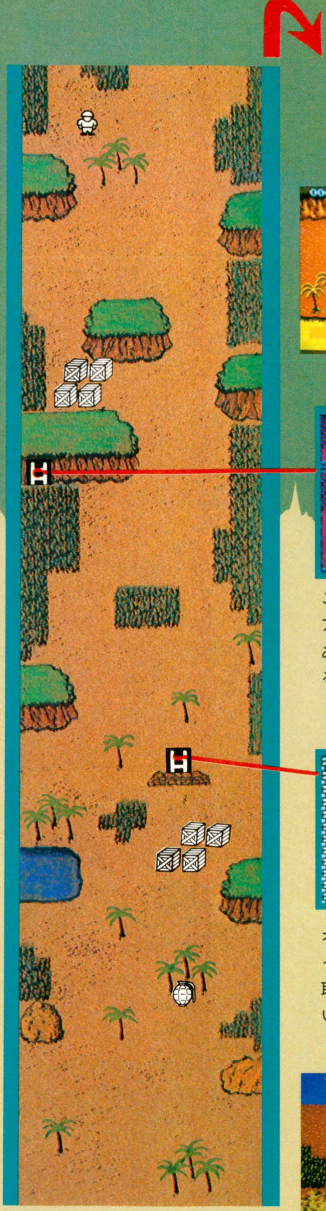
地上で敵を倒していくと出てくるぞ。セッセと集めましょう。

双眼鏡


取ると地下への入口が見えるようになって、とーっても便利！

無線機


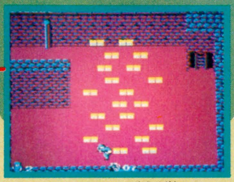
最強のアイテムっ!!　取るとイッキに次のエリアへワープだ!!



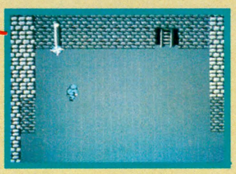






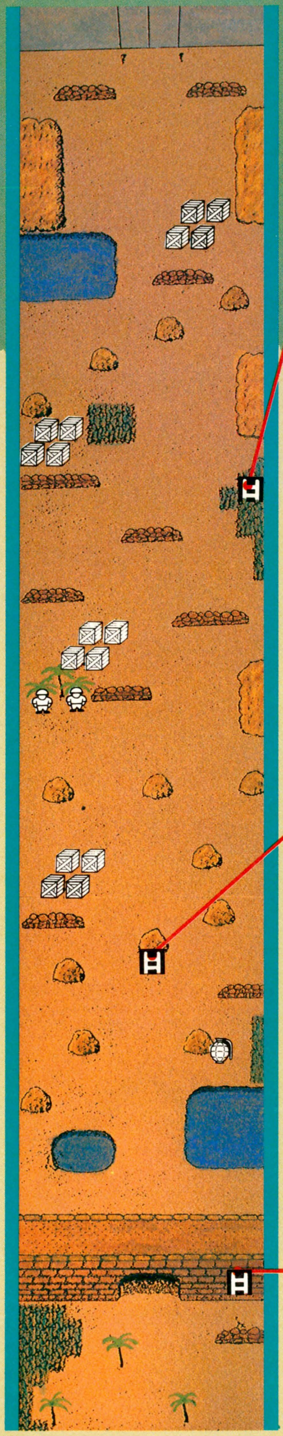


これはウレシー手榴弾のスペア。これを取っとかないと、あとで弾がないなんてアセることになっちゃうぞ。



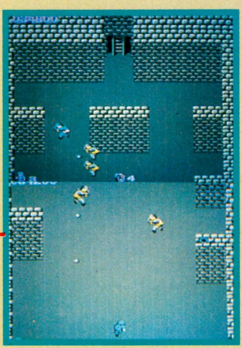
オヤ？　捕虜を助けた柱を撃ってたらヤシチが出たよ！　取って1,000点。『魔界村』を思い出しちゃうぞーっ!!



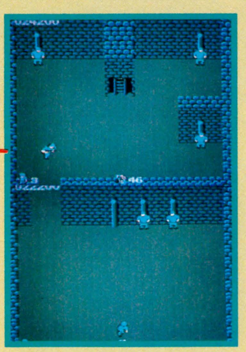




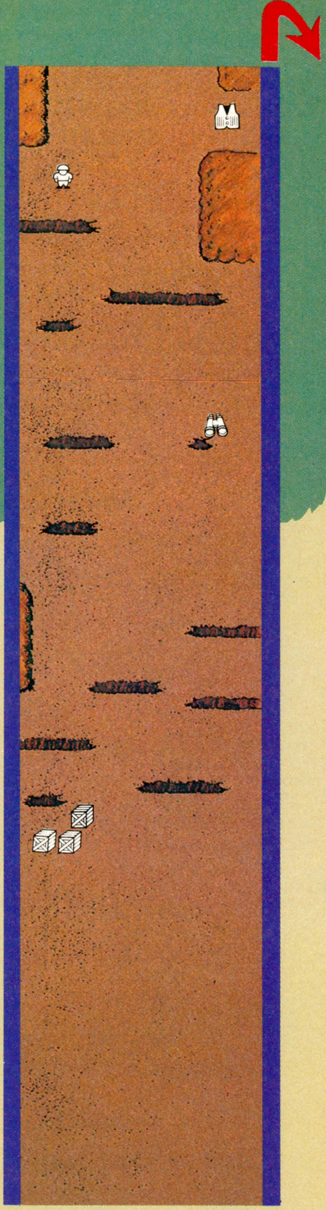
ここの捕虜を助けてあげるとマシンガンを持って走っていく。弾がひとまわり大きくなってパワーアップするのだ。



たてにスクロールする広いシェルター。敵が待ちぶせているから、入ったら注意して進んでいくべしっ！

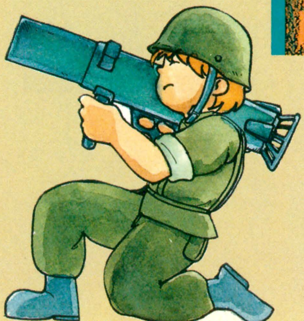


捕虜の立ってる柱って秘密がありそーで、つい撃ちまくってしまうのだ。ここはアヤシイ所がいっぱいあるなあ。





まずは基本のエリア1。とはいうものの、この歩兵の数の多いこと多いこと。弾は上半身にあたらなければやられないよ。逃げまくって進もうぜっ。

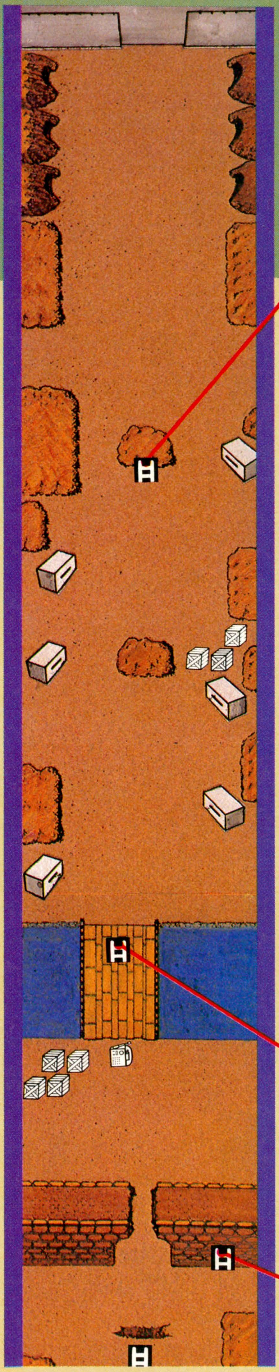


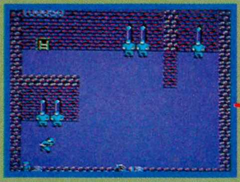
つづき



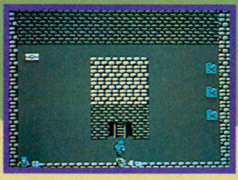
エリア2に突入だぜっ!!　最初の地下シェルターの1UPは絶対取ろうぜ!!　塹壕や砲台があってまっすぐ進むのは至難の技。ジグザグに進んでいこう。



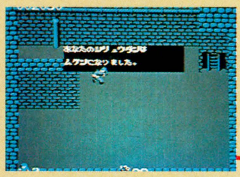




うわーっ。いっぱい戦友がいるぞ。でも助けたあとって、彼らはいったいどこへ行ってしまうんでしょうねぇ？



階級章とジェリカンみーっけ。うーん、実りの多いシェルターだなぁ。1,000点ずつ取れるんだから得しちゃうよなっ!!





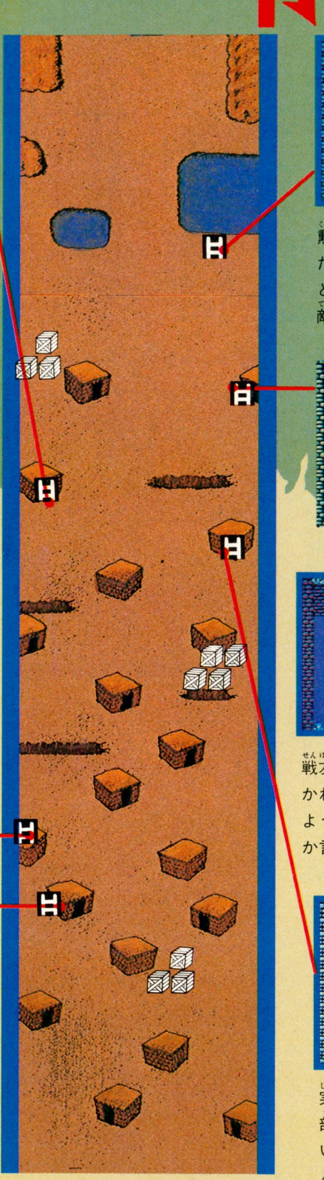
上のシェルターで、手榴弾がムゲンになるぞっ！ 下はへびとナイフの部屋。入らないほうがいいかもねっ!!





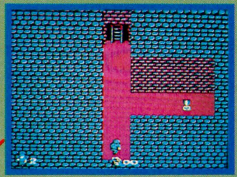
上のシェルターで、手榴弾がパワーアップ。下はなんとガス室だっ！ 上のかべに手榴弾を投げて出口をつくるのだ。

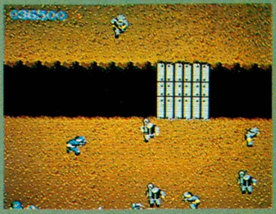
つづき



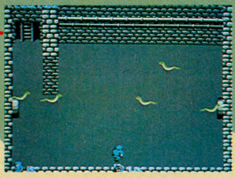


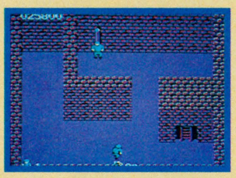
兵舎や小屋がいーっぱいのエリア3。入口からは次々と敵が飛び出してくるぞっ。立ち止まらずにズンズン進むこと！ でも地下はみのがすなよ！



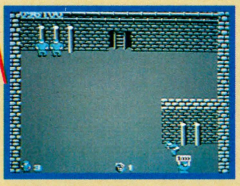


勲章があったぞっ！ 1UPしたい人は、(皆したいと思うけど)必ず取ってちょーだいっ。敵もいないので安心、安心。



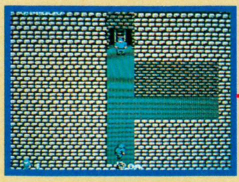


戦友がさみしくポツン……。かわいそーだから助けてあげよう。誰だ、たかが1,000点とか言ってる奴は!?

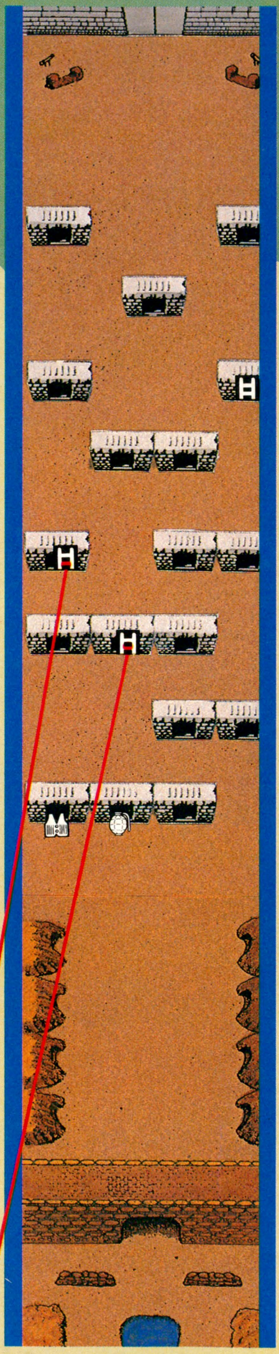


実はこの部屋、下にもうひとつ部屋あって捕虜がとらわれているのだ。全員助けてあげるとスコアも相当増えるよ。

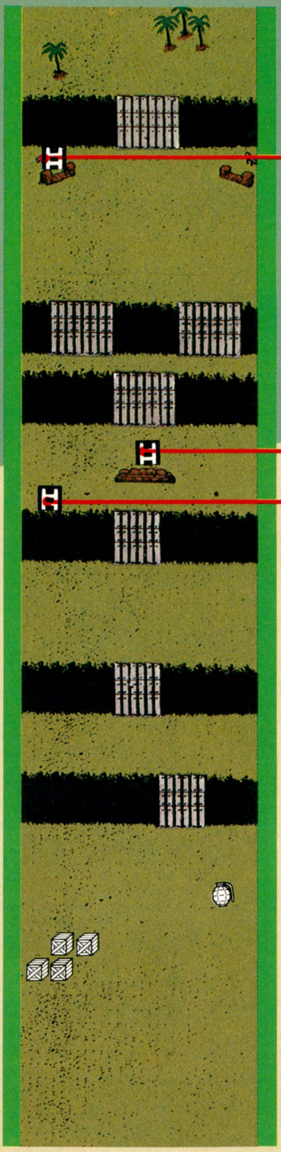


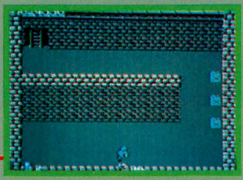


上の部屋は広い部屋。敵だらけで入るとソンした気分になるなぁ。下は捕虜が一人。ここもあんまり入る価値なし。

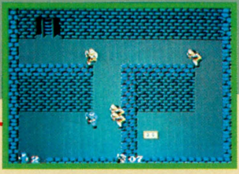


つづき

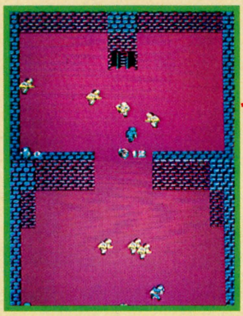




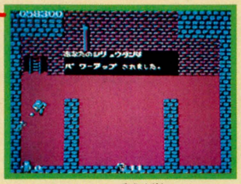
3つもジェリカンがあった！だけど地上に出たら、そこはバズーカ軍の嵐。地下にいるうちにひとやすみしておこう。



階級章も欲しいけど、敵もこわい。かべを上手に利用して一人ずつ確実にやっつけていこう。階級章はそのあとで。



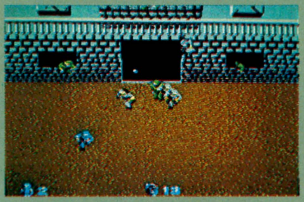
うわーっとんでもない所に入っちゃった。こーゆー敵だらけの部屋は無視して通るべきだな。うん。

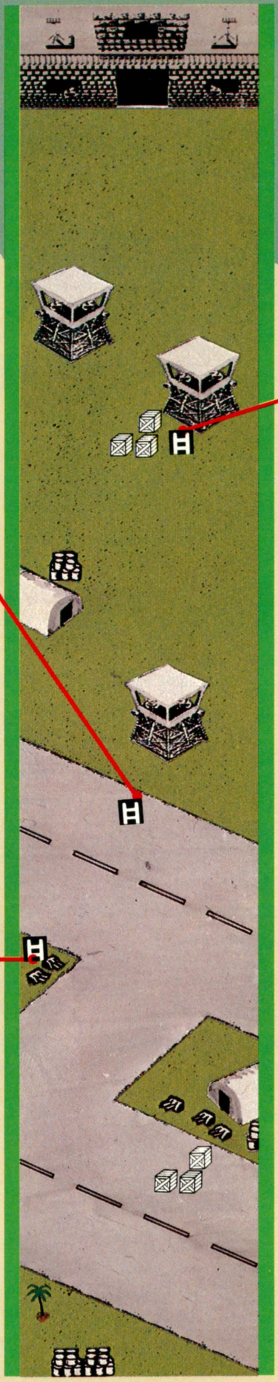


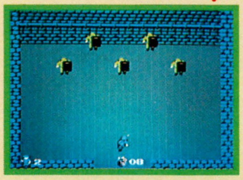
あ、ここでも手榴弾がパワーアップできるぞっ！　一回やられちゃった人、取りそこなった人、ここを見逃すなよっ。



ここをクリアーすれば2ラウンドめにいけるぞ。といっても簡単にはクリアーさせてくれないよ。ひたすら撃ちまくり、ひたすら進むしかないぜ。





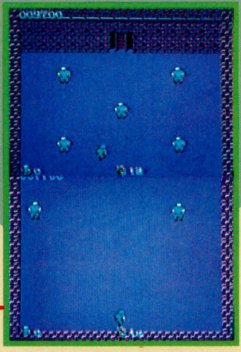


出口のみあたらないシェルターには隠し階段が必ずある。かべに手榴弾を投げまくってると突然現れてくるのだ！

つづき

- 特殊手榴弾
- 地下
- 無線機
- 弾薬
- 双眼鏡
- 捕虜
- 防弾上着





とじこめられた戦友を助けよう。ここにきて全員助ければなんと7,000点！　これをのがすテはない。

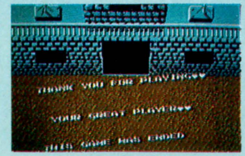
渋沢龍彦先生からの必殺アドバイスっ!!

やぁ、みんな、元気に戦争してる？　おいらなんか毎日『戦場の狼』で遊んでたもんだから、すっかり破壊的な性格になっちまって困ってんだ、ま、それは関係ないとして、このゲームのポイントってえのは、撃ちまくることだと思うんよ。どんなときでも弾を撃つ手を休めない、この姿勢を貫き通すことが戦場で生き残る秘訣だね。

それともうひとつ、とにかく前進すること。敵の弾を、右また左によけているうちに画面の端に追い詰められて死んじゃうことってよくあるでしょ。でも、前へ進むようにしながら弾をよけていれば、こうはなりにくいんだよね。ま、こんなとこかな。



ラウンドが進むとこんな地下室も出てくるのだ。必ず入って、アイテムを取ろう。



最後の最後、感動のエンディング。私はいったい何人人を殺したのだろーか？



●テクモ　10月24日発売　5,300円

みんなの待ってる『スーパースターフォース』が、いよいよ完成に近づいてきたぞ!!　暗黒星ゴーデスと7つの時空の謎とは?　謎解きに挑戦するのは、おなじみファイナルスター。そしてそのファイナルスターのパイロット、ラルフ・ビクトル・ア・レマン。きみもラルフになりきって7つの謎に挑戦しよう。今回は謎解きのヒントと地上マップ大公開だぜっ!

今までのゲームとはちょっと違うこのスーパースターフォース。実際に遊んでみる前に知っておくと便利な4つのことをおしえてあげるぜー!!　ちゃんと覚えておくよーにねっ!!

スーパースターフォース 遊ぶ前に 覚えておきたい4つのこと



1 単なるシューティングじゃないぞ

そう、まず第1に覚えておきたいことがこれ。『スターフォース』っていうと、バンバン撃ちまくって、どんどん上のラウンドに進んで、ハイスコアーを競いあうゲームって思われがちだけど、これは違う。もちろん大迫力の空中戦も展開するんだけど、パイロットのラルフ君が着陸して、地上や地下の敵達と戦う接近戦だってあるのだ。でもそれだけじゃラウンドクリアーはできない。どーすればクリアーできるかとゆーと、それは次の項目を読んでくれたまえっ!!

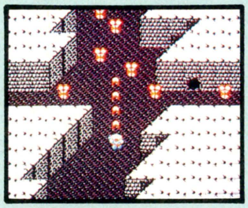
2 ひとつの時代をクリアーするには!?

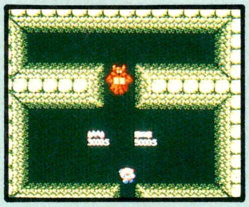
ひとつのラウンド、つまりひとつの時代なわけだけど、これは1時代ずつクリアーして進んでいくんじゃないのだ。簡単に言ってしまえば、ラウンドクリアーはないのである。クリアーするときは7つのラウンドをいっぺんにクリアーする形になるのだ。とは言ってもひとつのラウンドからぬけだせないわけじゃない。各ラウンド最後の〝時の扉〟をぬければOKだ。次のラウンドへ進んでいけるぞ。でもそのラウンドに隠された謎を解かないかぎりクリアーしたとは言えないのだ。

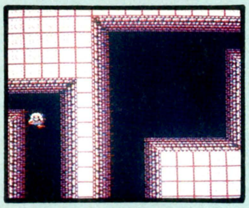
3 ワープを使えっ!

そして謎を解くためには、7つの時代を飛び回らなければならない。1ラウンドに何か所か、〝時の扉〟と呼ばれるタイムワープの通路が用意されていて、1回その通路を使うとファイナルスターに登録されていくのだ。登録された扉は何度でも使うことができる。でも時代をさかのぼれば、さかのぼるほど敵も強くなるので〝時の扉〟に到達するのは至難の技。伝説の〝時の秘石〟探し出し、空中戦、地上戦を交えながら7つの謎を解く。謎が解けた時がすべてをクリアーした時なのだ。











4 7つの謎を解くのだっ!

1 謎を解くといっても、ヒントがなきゃなにが謎かもわからないっつーんで第1の謎。化石の森のどこかにアラムナの洞窟と呼ばれる場所がある。そこが第1の謎を解くカギだ。

2 第2の謎。その昔、超近代都市文明が栄えていたといわれている幻の地シャンブール。今はそのおもかげを残すのみだが、その中に2つめの謎を解くヒントが隠されている。

3 3つめはレムリア大陸の謎。かつては広大な土地を誇ったレムリア大陸。巨大な地殻変動のため海に沈んでしまったと伝えられている。どこかに存在することは確かなのだが。

4 7つの時代のどこか、限りなく続く樹海の奥深く、幻の神殿があるという。マダグ・テム・オーツと呼ばれるその神殿の秘める謎とはいったい……?

5 魔の森エルドレラ。エルドレラの中には5つめの謎を解くカギになるものが隠された遺跡があるという。森のどこにその遺跡があるのか知る者は一人もいないのだ……?

6 6つめの謎はオアネスの地上絵。原始民族インパプロが、白い神ビラコチャの再来を願って描いたものだというい伝えがあるが、本当の意味は今だに判明してはいない。

7 そして最後の謎はブ・エルジンバ。それは伝説の地下帝国でかつては繁栄していた国と伝えられているが、どこにあるのか、どうしたらそこへ行けるのか誰も知らない。

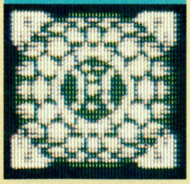
空中戦だっ!! 敵キャラ大紹介っ!!

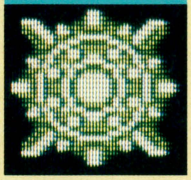
空中戦のキャラは□内の矢印のように動くのだ。よく覚えとこうぜ。

アルゲロン

●の飛行物体アルゲロン。どんな動きをするのかはまだ秘密。

?

エル・ガ・ラリオス2

時代をさかのぼったところにでてくるエル・ガ・ラリオスだ。

エル・ガ・ラリオス3

これはずーっと先にでてくる。古代生物のようだぜーっ。

タピア

全く新しい敵キャラだぞ。下の矢印の様に接近してくるので要注意だぞ。

エンツオル

横からいきなり飛び出してきて斜めにおりていく。パターンを覚えよう。

アナス・ネファラス

手裏剣のようだぜ。自機に向かって集中攻撃してくる。右や左にかわそう。

アナスリギマ

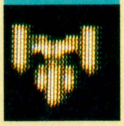
カメのこうらみたいだな。画面をぐるりと大きく回転して去っていく。

アナスガプロ

なかなか動きがつかみにくいけど、落ち着いて撃てば絶対倒せるぞっ。

リベイラ

昔のスターフォースのリーバみたいな奴。回転して逃げるのだっ!!

ガリッガ

おなじみガリの祖先(?)だぜっ!! パターンをつかめば楽勝なのだ!

インメレイケン

画面上に突然ワープして出てくるのだ。こいつは中々手強いぞ。

ワープ

リギマ

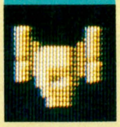
リベイラのお母さん(?)。動きも攻撃もそっくりだ。でも形は違うけどね。

ガプロ

画面をS字形にくねくね飛んでくる。1ヵ所に止まってねらい撃ちだっ。

メランツァ

これはメーウスの祖先。メーウスに泣かされた人、ご用心、ご用心!!

フェルカタック

雨あられと落ちてくるセミ軍団。弾を出し始めるとちょっとやっかい。

エスパーネラ

これは手強いぞ。自機の方に方向をかえていきなり近づいてくるのだ。

メケラス

これは手強いぞ。自機の方に方向をかえていきなり近づいてくるのだ。

フェプロス

これもセミ軍団。数が多いととても大変。あいだをぬって上手に進めっ。

ネファラス

左右に自機を動かして相手をまどわせよう! パターンをのみこむのだ。

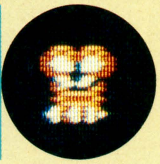
そして地上や地下で待っているのはっ!?

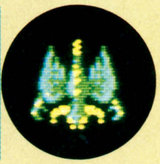
名前未定

こいつ、名前は決まってないけど、すごく強そうだなぁ!

ルベラ

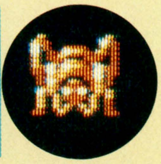
こいつは緑と赤と2種類いて、どっちも狂暴なんだぞっ!

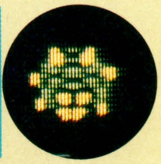
レアンドロ

でたっ。シャコだぁ。これも赤、緑の2種類。ジャマな奴だぜ。

名前未定

子分をいっぱいひきつれてやってくるやな奴なのだっ。

ベルクリュース

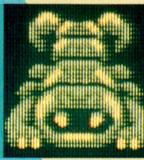
地上や地下をのっしのっしと歩き回っている。手強いぞっ。

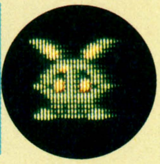
カマドウマ

そう強くはなさそうだけど、ウジャウジャいると気持ち悪い。

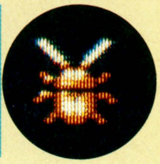
アギレラ

おなじみダニーベア。これも2種類いて、数で勝負してくる。

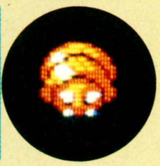
名前未定

空中でも飛んでくるってウワサがあるけど……本当かな?

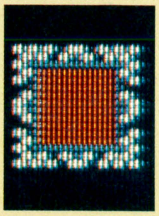
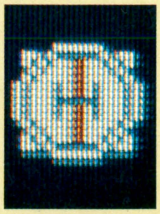
ゾラン

みかけはおだやかそうだけど、一皮むいたら強敵なのだ。

ボンビード

一見ウサギさん。あんまり強いとは思えないね。うん。

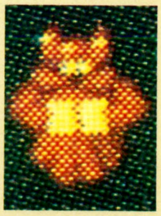
プロトファスマ

ゴキブリ!? カナブン!? 論争を呼ぶプロトファスマなのだ。

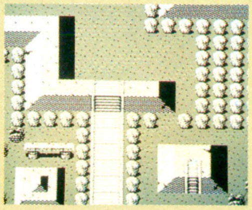
名前未定

プヨプヨした貝みたいだな。あまり害はなさそうだな。

秘密を解くカギになるものは?



これがウワサの時の扉。出てきたら絶対見逃すなよ。

これは地下へ通じる扉なのだ。開いていれば入れるぞ。


時の商人ノルム。情報やアイテムをにぎってるのだ。


降りられそうな地形が出てきたらくまなく探索すべし。

オープニング3つの時代〜3ラウンドはこうなっているっ!!

今回は3つめの時代までの地上マップを大公開っ。ところどころに、赤い時の扉が見えると思うんだけど、この時の扉、ラウンドの最後のやつに必ず入らないと、同じラウンドをぐるぐる回っちゃうことになる。まだまだ開発中のマップだから多少の変化はあるけど、基本は同じ。よーく頭に入れとけよ。

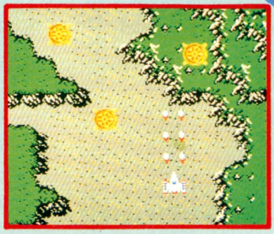


時空暦2010年

スタート

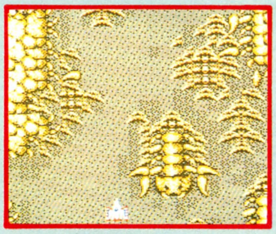
いよいよスタートっ！　最初はそんなにハードな敵はでてこないよ。なれちゃえば先に進むのは簡単、カンタンっ!!

う〜ん、このあたりまでくると地形がフクザツになってくるなあ。フェルカタックもいっぱいでてくるし、油断は禁物なのだっ。



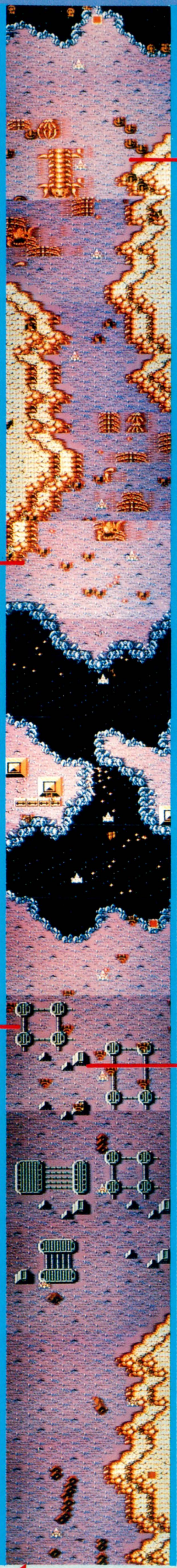
え？　エル・ガ・ラリオスが3つも!?　そんなあーっ。やられちゃうよーっ。

ブキミな化石が出てきたぞ。ロの中に入れるっつーのは本当なのかなあ。着陸してためしてみたい気持ちでイッパイになってしまうのだ。

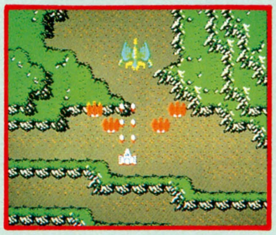


なんかこーゆー化石の上を飛んでると体がカユくなってきませんか？

第1のラウンドも半分すぎて、ようやく調子が出てきたぜっ！　時の扉は1つも逃さないように、必ず入っていこうね。



よーし、ここまでくればラウンド1も終わり。敵に注意しながら時の扉へ飛びこめ。1回通りすぎちゃうと最初からやり直しなのだぁ。



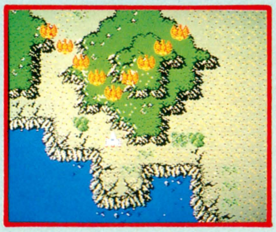
子分どもをやっつけてから親分をやる！　当然と言えば当然のことです。

わあ〜っ！　メランツァ軍団だぁ！　だけどこんなところではやられないぞー。ファイナルスターは強いのだっ！　先は長いぞ。

とつぜんポッカリでてくる海。だけど気をぬいちゃだめだぞ。こーゆー所にかぎって強い敵が出てきたりするんだから。

早くもトンボの化石が出てきてしまったぜ。時の扉もあるぞ。あとのことを考えて、しっかり入っておきましょーね、みなさん。

この地上建設物は、いったい何の意味があるのだろう。ずーんと先へ行ってからワープしてもどってくると何かできてたりするのかな？



編隊を組んで飛んでくる敵ってのはパターンがわかれば倒しやすいのだ。



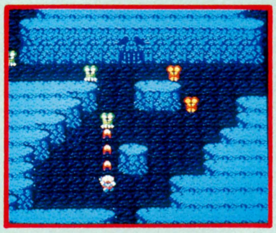
時空暦1608年スタート

次号はスーパースターフォース大特集だぜ!!



ホッ。ラウンド2もようやく終わり。長かったな。時の扉の上に敵がこないうちにサッサと入っちゃおっと思ったら通りすぎちゃった。

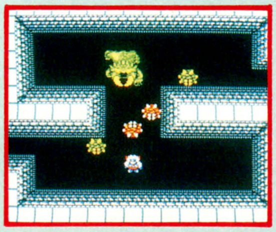
気持ちワリー！ ハッキリ言ってこれはやっぱりグロテスクですよ。みょーにつやつやしてるんだもんね、この化石軍団は!!



あれ？ ヨーク見ると正面に口をあけた顔があるぞ。もしかしたら秘密の扉なのかな？

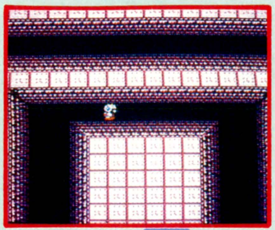
このラウンドには化石がないらしいな。ってことはまだ生きてるんだってことで、ギャーッ、もしかして、もしかしたらあんなのが!?

今度のオブゼスは、前のみたいに1匹だけ引っぱり回すってことはできない。敵だってバカじゃない。成長するのだ！

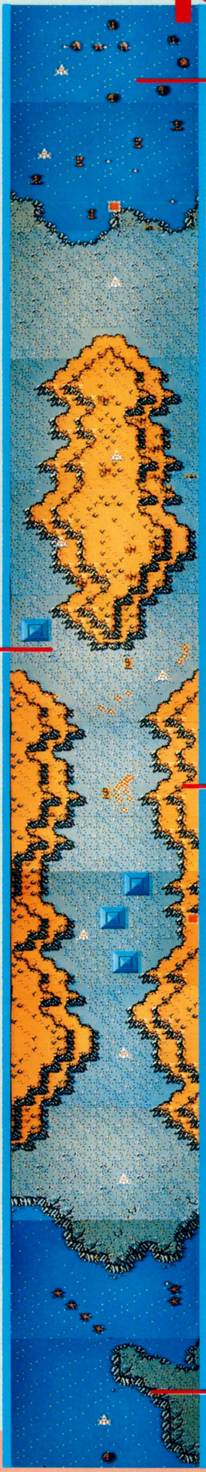


こんな袋小路でルベラに会ってしまうとは、なんとゆー不幸な人間なのだワタシは……。

後半戦だっ。行くぜっ!! 2つの海をこえると長い大陸が待っている。しんちょうに、しんちょうに。ゴールはすぐ目の前だ!?



迷路になってる地下の道。てきとーに曲がってったら、すっかり迷ってしまいました！



時空暦1301年スタート



あれ？ ラウンド3の終わりかな？ 実はラウンド3のちょうど真ん中には、長い海があるのだ。勘違いしちゃダメだぞーっ。

地上物が3つずつ並んでいる。何か秘密があるのかな。うーん、すっかりうたぐり深くなってしまったなぁ、イケナイ、イケナイ。



着陸準備完了！ 広い森林の奥ふかく、待っているのはエイリアンか？ E.T.か!?

うねうねと続いている谷間。意味ありげな地上物。そろそろパワーアップアイテムを探さないとキツクなってくるぞ――っ。

段々の中に扉があるぞ。ラウンド1にでももどってみて、何か変化してるか見てくることをオススメします。だって気になるじゃんっ。



これがウワサの地上絵だっ。誰だハニワみたいだなんて言ってるのは!? 重要なんだぞ。

さぁ〜黄色い山の並ぶラウンド3。キレーだなぁーなんて言ってられるのは最初のうちだけだよ。気をひきしめて、イザ挑戦だっ!!

ここまできてやられちゃったァーッ、でも大丈夫。ウワサじゃコンティニューができるってことだから。本当ですか？ テクモさん？



パソコンゲームで大人気の、あの『キャッスル』が、なんと！ファミコンで遊べるようになるゾ。しかもファミコンに移植されたのは、超難解！ といわれている、『キャッスル・エクセレント』なのだ。コイツはチョットやソットじゃ解けないぞ。ものすごーく、頭をつかうからね。

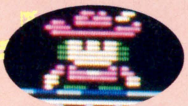
●アスキー　11月上旬発売予定　4,900円

パズルを解いて姫を救出せよ！

STORY

最愛のマルガリータ姫が、ワル者に連れさられてしまった！ そしてグロッケン城の奥深くに閉じ込められているのだ。キミは、マルガリータ姫を救い出すために、グロッケン城へと向かった。しかしそこに待ちうけていたのは、100部屋もの超難解なパズルと、敵のワナの数々。はたしてキミは、姫を救い出せるか！

主人公 ラファエル



この2頭身で、ナント王子っていうんだから、オドロキ。でも、身の軽さは保証つきだぜ！

ヒロイン マルガリータ姫



おメメの大きなマルガリータ。いったいどこに閉じ込められているのか？ 待っててよ！

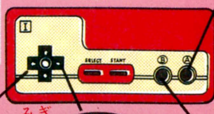
フェアリー



マルガリータの居所を知っている道案内人だ。だから、まずフェアリーをさがし出そうぜ！

コントローラーの使い方

とても身軽なラファエル王子。Aボタンでジャンプ。Bボタンで剣を出す。✚ボタンで移動はもちろん、ジャンプ中の方向制御も可能。

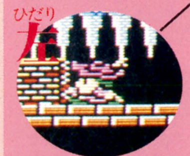


攻撃



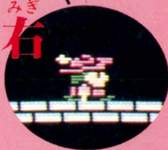
☗とても短いから、タイミングで勝負だぜ！

左



☗移動はもちろん、運搬も、ホレこのとおり。

右



☗さらにはジャンプ中の方向もこのボタンだ。

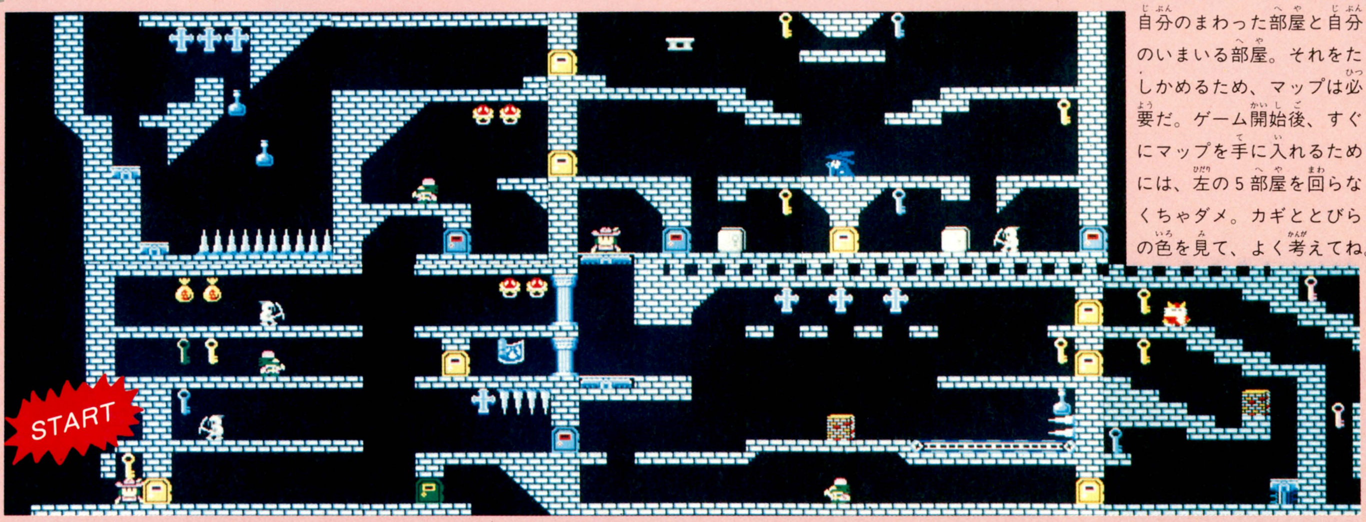
ジャンプ



☗ジャンプ力は自信があるラファエルなのだ。

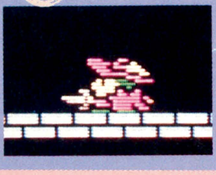
絵で見る
グロッケン城はこうやって進め！

グロッケン城、100の部屋を行けラファエル！



自分のまわった部屋と自分のいまいる部屋。それをたしかめるため、マップは必要だ。ゲーム開始後、すぐにマップを手に入れるためには、左の5部屋を回らなくちゃダメ。カギととびらの色を見て、よく考えてね。

剣で敵を倒せ

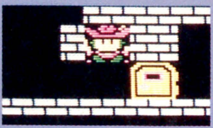


王子とお姫様にお城。こんな世界では武器は剣って相場が決まってるのだ。敵とむかい合った瞬間に、タイミングよく出そう。

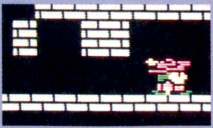
鍵を取って扉を開ける



⬅さあ、スタートだ。まずは黄色の鍵だ。



⬅ジャンプして黄色の鍵を取る。簡単だね。



⬅扉は同じ色の鍵でしか開けられない。

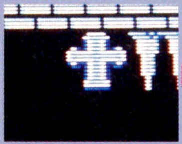
鍵は6種類



⬆鍵は全部で6色ある。部屋の扉の色とそれぞれ対応しているのはモチロン、鍵の数と扉の数もピッタシおんなじ。だからとてもムズカシイのだ。

宝物を取る

グロッケン城の中には、いろんなところに宝物があって、こいつを取ればスコアがアップ！　でも、スコアを気にしなければ、取っても取らなくてもいい。

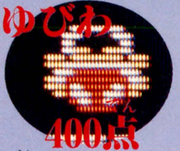


⬆こんな所はラクだね。トゲに気を付けてねっ。



⬆ジャンプして十字架を取る。200点なのだ。

こんなのもある

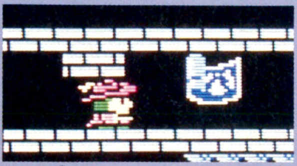


⬆赤いルビーのとってもキレイなゆびわです。

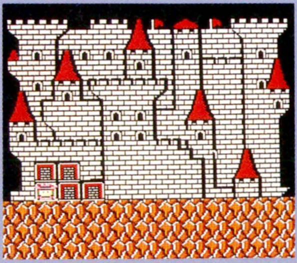


⬆ドル袋ですよ、ドル袋。いくら入ってる？

グルッとまわってマップを取ったら



⬆5部屋まわって、マップにたどりついた！

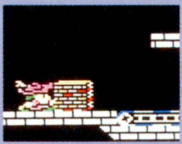


⬅いまいる部屋と、すでに入った部屋なのだ。

最初の部屋にあるマップも、この5部屋をグルリとまわって手に入れる。このあとゲームのパズル性はもっともっと増してくる。あきらめちゃダメだよ。

荷物を押して利用する

ラファエルは、かわいく見えても、ケッコウ力もち。ブロックやでっかいツボ、重そうな金庫、たるをウンショ、ウンショと運んで歩くことができるのだ。



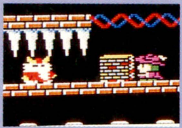
⬆こんな王子の背たけほどのブロックだって、



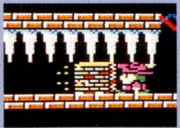
⬆高さをかせぐために利用できるのだよ！

その2　敵を倒す

ウンセ、ウンセとものを運び、ソイツを武器にジャマな敵を倒すこともできるぞ。高さをかせぐ使い方の他に、上から落っことして敵をツブす、とかね。



⬆ソ〜ッとブロックを押して近づいて行き、



⬆ジャマ者は消えろ！とツブしてしまうのだ。

これがグロッケン城 B2〜

各部屋の鍵と扉の色がわかればなあ、なんて悩んでいるキミのために、地下2階から地上1階までの部屋を大公開するぜ！ ファミ通が自信をもって……オヤ？ 地下2階、B208の部屋が欠けてるね。そう、ここはたどりつくのがムズカシイ。写真がとれなかったけど、次号に絶対のせるからね。

ブロック使用の基本ワザ!!

グロッケン城のいろんなところに落ちてるブロックは、いろんなところで役に立つ。敵をツブすのはもちろん、積み重ねて下のようにラファエルのジャンプ台としても使えるのだ。



⬆部屋はB101だ。いつもはとべない高さ。



⬆ブロックをこのように積みあげて……。

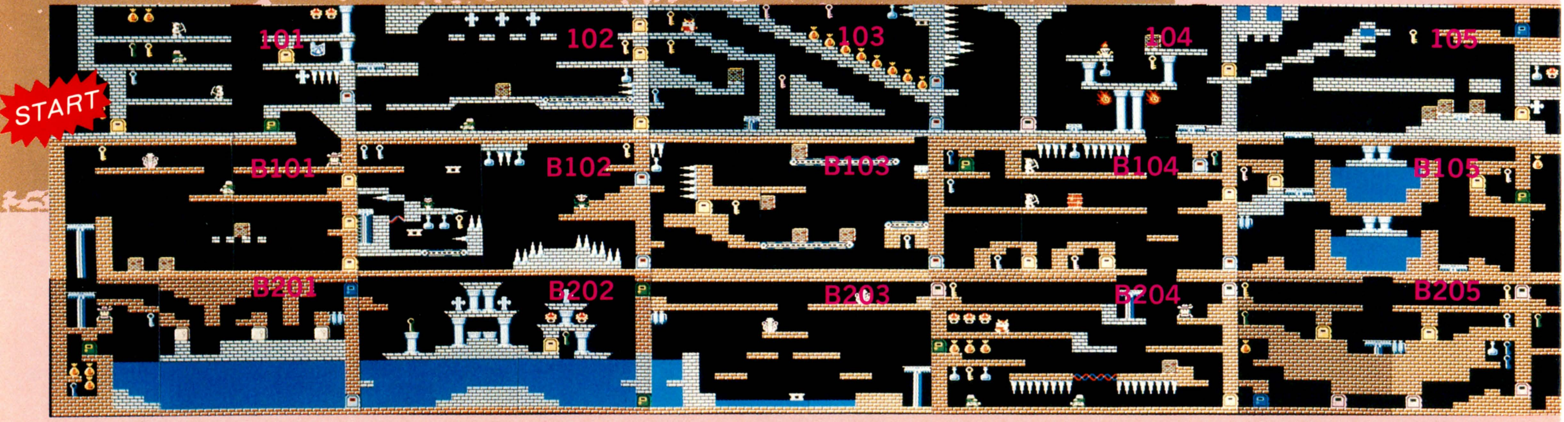


⬆ジャンプの高さをかせぐことができる。

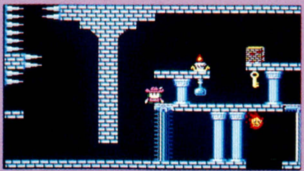
水の中を進む王子！絶対サンソが必要だ



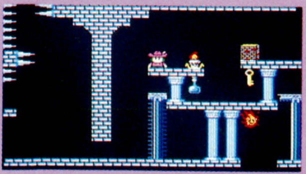
⬆ラファエルの右下に見えているのがウワサのサンソだぜ。



エレベーターでヒラリヒラリとツバメ飛びだ！



⬆このように、半分だけ体をのせて、待つことしばし。

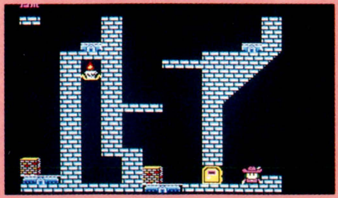


⬆ホイッ！ 左へジャンプ。すぐに右へもどって着地！

左の写真のようなところも、ジャンプ中の操作がカンジンなのだ。グズグズしてるとはさまれちゃうけど、失敗して落っこちちゃえば、最初からやりなおし。うまくやれよ。

知ってると、もうぜったいにおトクな部屋！

グロッケン城の2階、右側のはじの部屋には、入ったらすぐに行動を起こさないと、絶対に上に行けない部屋があるのだ。これは、よく覚えて、来たるべき実戦に向けて、ぜひトライしてみてくれよっ！



⬆ラファエルの左のエレベーターの上のブロックはこのままだとつぶれるね。



⬆そこで、急いでエレベーターに乗り、ブロックを右へずらしてしまおうぜ。

-1Fの全マップ マイナス1 なのだっ!!

地下2階から地上1階までの部屋を公開だ！

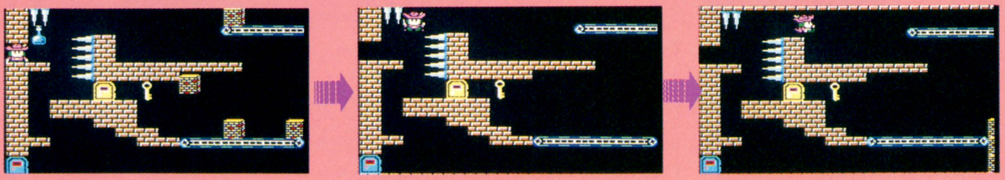
ラファエル王子だって人間だから、水の中には弱いのだ。そこで必要なアイテムが、このサンソ。水のある面には、だいたいどこかにあるから、まずコレを取ってもぐれよ！

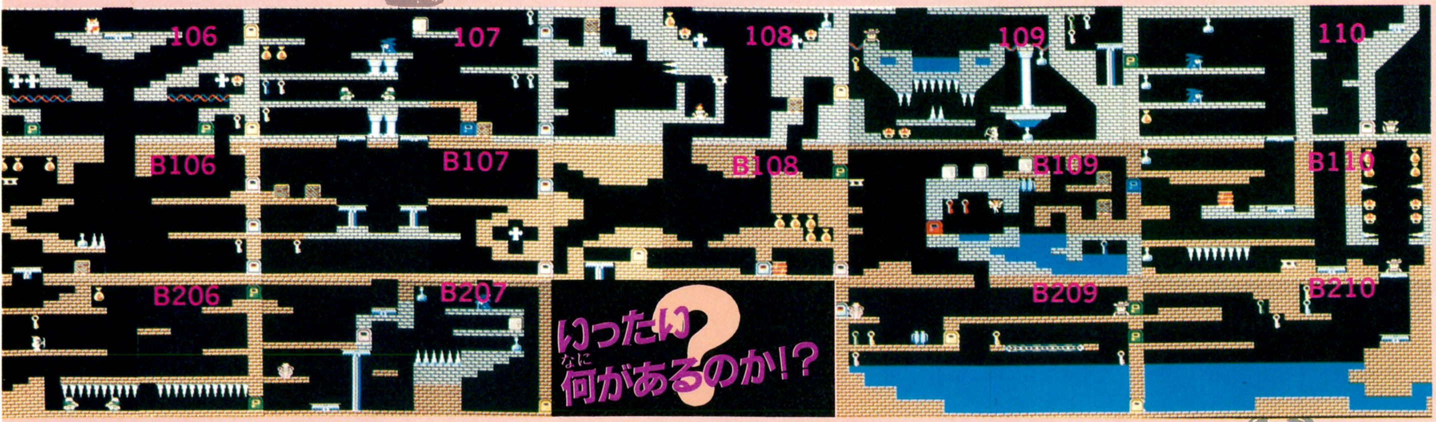


⬆これさえあれば水の中でもヘイキ！とは言うものの、時間制限はあるのだ。

かなりの熟練が必要！ジャンプアクション！

王子のジャンプ中に、✚ボタンで方向を変えることができるけど、下の写真のようなところでは、ヒジョーにシビア。うまいコースでとばないと、たちまちトゲにさわってギャッ。





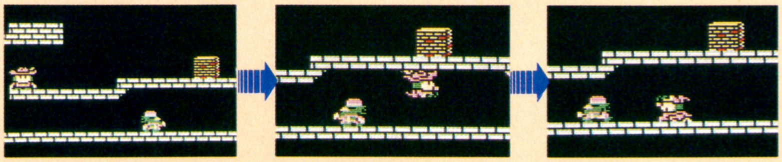
絶対に必要な基本テクニック



⬆ここからジャンプすれば、上のステップはぜったいとどく、ってワケさ。

歯が立たぬ敵にはアタマをつかうのだぞっ！

なんと、騎士にはラファエルの剣がきかないのだっ。えっそうなの、とばかりに逃げ回っていてはイケナイ。剣がきかなきゃブロックがあるし、もちろんジャンプでよけちゃうこともできるんだもんねっ。



⬆コイツが強敵の騎士。剣で倒せなきゃここは通れない？

⬆倒せない相手ならよけちゃえばよいのだ。カンタンだね。

⬆でもタイミングをはずすとやられちゃう。気を付けてね。

SUPER XEVIOUS スーパーゼビウス ガンプの謎

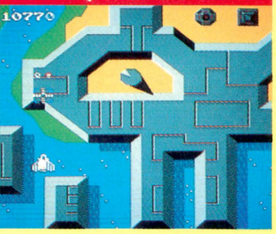
前号付録の"攻略ハンドブック"、活用してくれたかな？　ソフト発売からはや2週間、さぞかしマップも書きこみだらけになったんじゃない？　じゃあ、今週はその答えあわせ。隠れキャラと面突破の解法を発表するぜ。チェック、チェック。

●(株)ナムコ　発売中　4,900円

第1面

この面では分離攻撃をするラグーンに気をつけよう。ストーリーを読むと分かるけど、この面でソルバルウは雲の中から異次元空間にワープすることになっている。ワープできる雲はランダム。すべての雲に突っこめ！

ソル発見



⬆やっぱりあったソル。1本目は第1面の後半の空地に出現する。ありがちだね。

スペシャルフラグゾーン

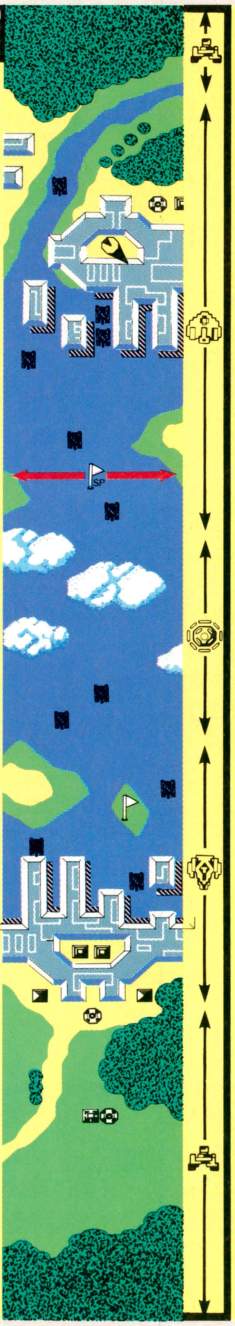


⬆スペシャルフラグはこの場所の横一列のどこかを爆撃すると出現。取ると1UP。

ピン発見

⬇新しい1UPかくれキャラ。地上物をすべて破壊してから この島を撃つと出現。

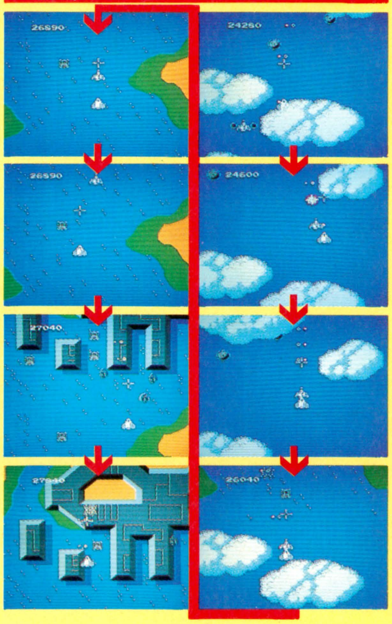




第2面

この面には地上物はないのでとにかくザッパーを撃ちまくろう。とくに強敵もいないので体当たり攻撃に注意していれば大丈夫だろう。面後半で登場するファントムの誘導機を破壊し救出すれば、この面から脱出できる。

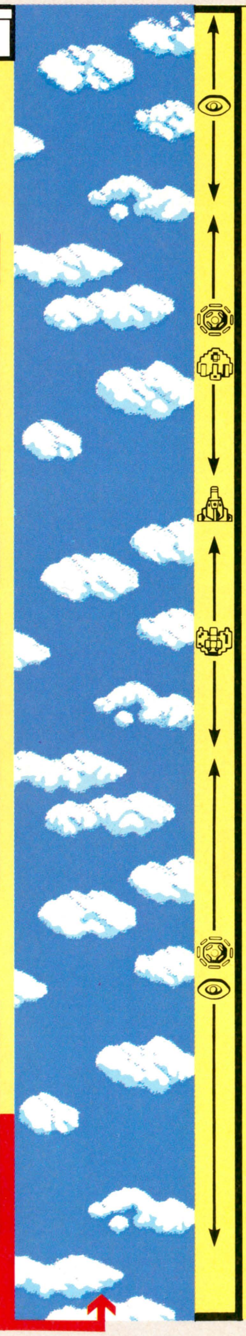
ファントムを助けろ!!



後方からファントムが登場したら、2機の護送機を破壊して救出しよう。するとファントムはソルバルウと合体して次の面へ誘導してくれるぞ。



雲の中に飛び込むと画面がフラッシュし、雲海へとワープする。ワープする雲は毎回違うよ。



敵飛行物

キコーン	10点
ラグーン	500点
シドログラム	10点
イブレ	50点
エネトーロイド	40点
ゼキロイド	50点
ファントム	―
イリアン	100点

※イリアンはファントムの左右につき、ファントムを誘導する。

地上物

レフハーロ	300点
エネバーラ	100点
エテリアス	200点
グロブダー	400点
ソル	4,000点
ピン	1UP
フラグ	1UP

第3面

ソル発見



⬆また出現したソル。3面の終わりの方の川を越えたあたりに出現する。

ソル発見



⬆ソルはブラスターで撃つと出現する。再び撃つと計4,000点だから見逃すな。

ソル発見

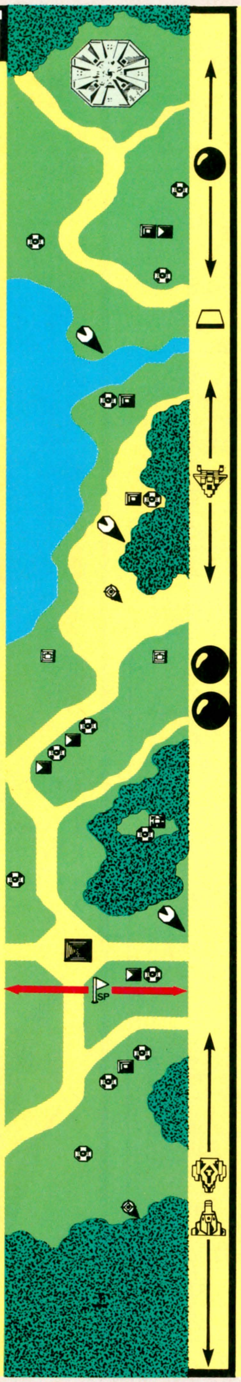


⬆スペシャルフラグの直前にあるから、ちょっと出しにくいかもしれないぞ。

スペシャルフラグ発見

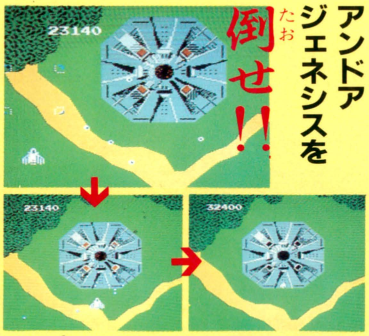


⬆前は出しにくかったフラグも、ワイドブラスターがあれば楽勝だもんねぇー!!



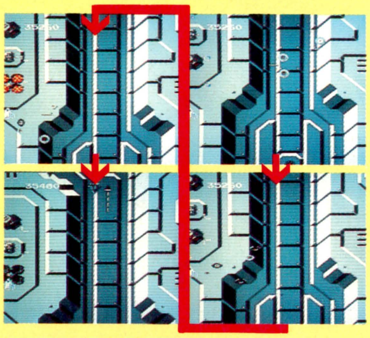
面の最初にさっき救出したファントムが出てきてカプセルを落としていく。この面は地上物が多いのでワイドブラスターは必ず取ろう。オリースは目の前で急に分裂するので要注意。さあ宿敵アンドアジェネシスを倒してその内部へ突入だ!

アンドアジェネシスを倒せ!!



⬆不気味にバキュラが1枚だけ飛んで来た後に宿敵アンドアジェネシスは登場する。ザカートとアルゴから弾が雨あられと飛んでくるが、コントローラーを駆使して倒すのだ。

すべての核を爆破せよ!!

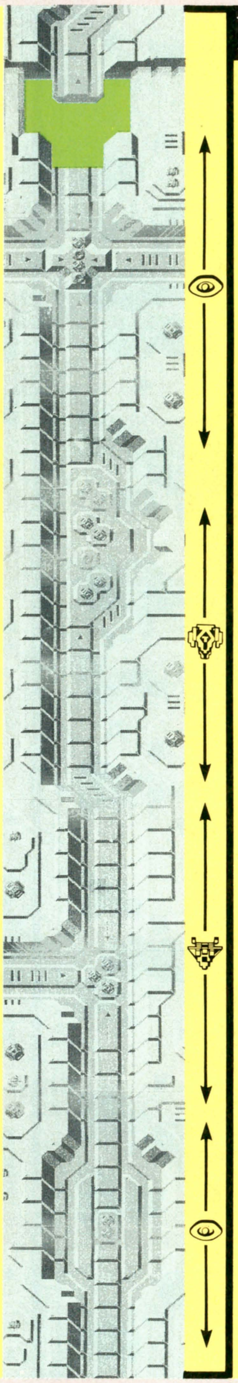


⬆アンドアジェネシス内部から脱出するためにはすべてのコアを破壊しなくてはいけない。攻撃してこないからといって見逃してはいけないのだ。ワイドブラスターがあれば楽。

ファントム登場



⬆しめた、ファントムが飛んで来たぞ、カプセルを取ってパワーアップだ。



第4面

メタリックな通路が続くアンドアジェネシスの内部。この面でとくに気を付けないといけないのは地上物のピトキャッドだ。弾を発射する前に爆撃してしまおう。地上物の核(コア)をすべて破壊すれば、出口のゲートが開くぞ。ワイドブラスターを必ず取っておこう。

飛行物

ラグーン	500点
ファントム	——
ケルツザカート	500点
オリース	100点
バキュラ	200点
ネオザカート	200点
アンドアジェネシス	4,000点
エネトーロイド	40点

地上物

ゾシバーラ	500点
ゾス	500点
エネガルバーラ	1,000点
エネグラム	800点
ドルデ	200点
ガルドルデ	200点
タルケン	500点
ピトキャッド	1,000点

「スーパーゼビウス」完全解法発表だぜっ!!

前半10面

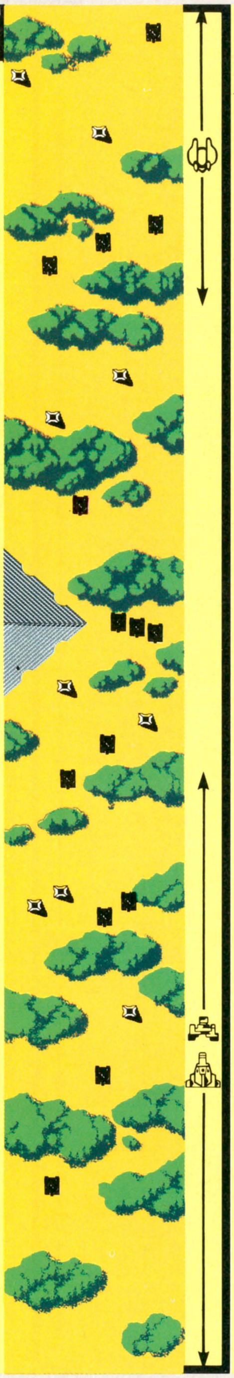
第5・6面

この面は地面すれすれの低空飛行での戦闘だ。そのため地上物にもぶつかってしまうので細心の注意を払いながら進もう。ハエのようなイラは後ろから戻ってくるので気を付けよう。ソルのようなダヌークをすべて破壊すればいよいよ地下洞窟だ。

ピラミッドをくぐれ!!



⬆ピラミッドにぽっかりと開いた意味ありげな2つの穴。どちらかをくぐりぬけると1UPするぞ。くぐりぬけている途中で左右に動かすと死んでしまう。注意。



すべてのダヌークを撃破せよ!!

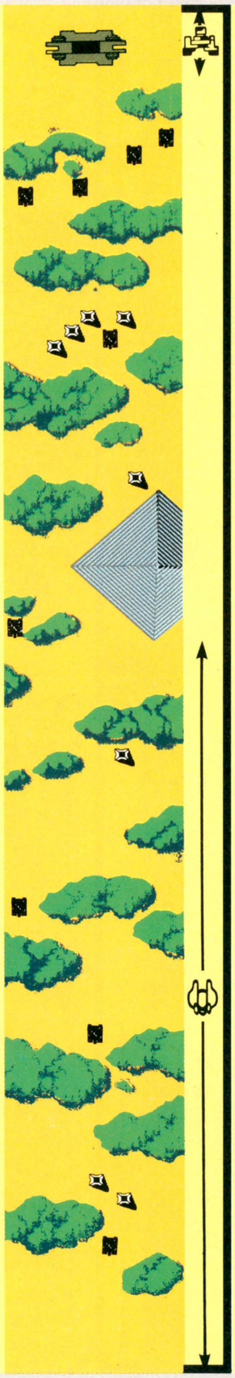


⬆地上にソルのようにニョキニョキと生えているダヌークをすべて破壊するのがこの面を突破する条件だ。新型グロブダーの体当たりに気を付けろ。

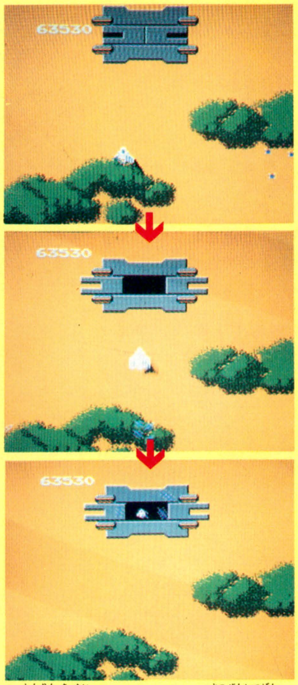
ファントム登場



⬆この面でもファントムが登場する。ブラスターが使えないこの面ではバックザッパーが有効だが、次の面にそなえてワイドブラスターも取っておこう。



地下洞窟へ



⬆森林地帯をぬけていくと突然出現した謎の入り口。その扉は音もなく開き、ソルバルウは吸い込まれるように中へ入っていった。そして戦いは地下へ。

地下は暗いしおっかない

飛行物	
キコーン	10点
ファントム	
イラ	20点

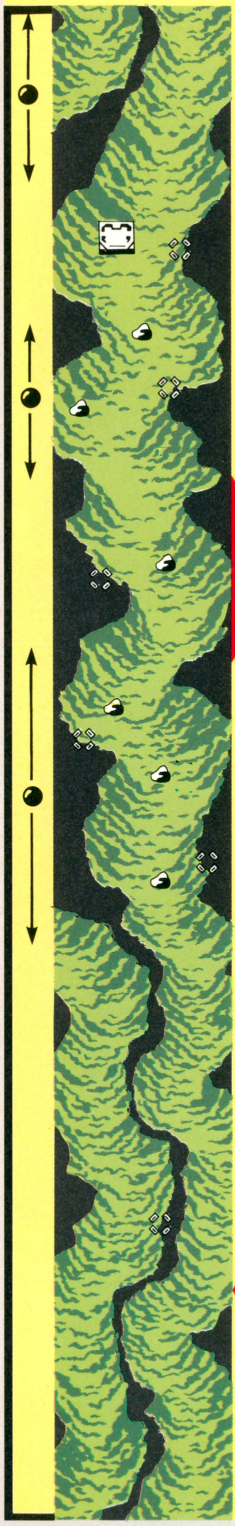
※図に示した敵飛行物の出現パターンは、ソルバルウがまったく攻撃を加えていない時のものだ。ソルバルウが敵機を迎撃した場合、キコーン、イラ、キコーン、イラ……の順ですぐに次の敵機集団が襲来してくる。注意しよう。

地上物	
グロブダー	400点
ダヌーク	100点
ピラミッド	1UP

※広大な砂漠に点在する森林地帯。その並び方をよーっく見てみよう。ほら、どこかで見たような気がしないか？カンのいい読者ならもう分かったね。そー、第2面に出現する雲海の出現パターンと同じなのだ。チェックだぜ!!

第7・8面

この面の脱出方法はすこしややこしい。まずブラスターで写真の場所の壁をこわし、左の洞窟(第8面)へ行く。そこで岩の形をしたオルドを破壊して出現したピトルを取り、再び右の洞窟(第7面)へ戻るのだ。すると地上への出口が開くぞ。さぁ、脱出だぜっ!!



再び地上へ……



⬆撃っても開かなかったこの出口もピトルを持っていれば大丈夫。出口の上にのっていれば外に出ることができる。さあ地上へもどるぞ。

ブラスターで壁をやぶれ







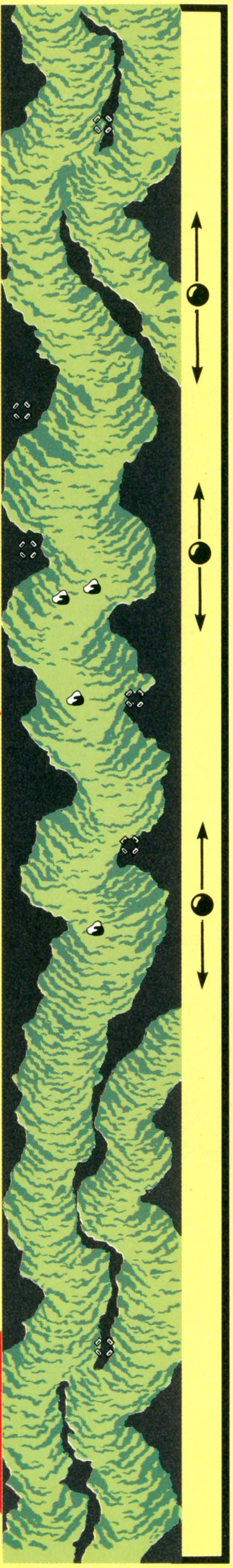
⬅なぜか照準が赤く点滅する壁があるので撃ってみると、なんと壁が崩れてしまった。よしこれで左側に行けるぞ。

必ず前面へもどろう





⬆ピトルさえ取ればもうこの面に用はない。出口のある右側にもどろう。さっき崩した壁からもどるんだけど、うまくやらないと壁にぶつかるぞ。



はやく日なたに出たいなあ

ピトルをとれ

⬇洞窟内にさりげなく転がっている岩。クミやピトゾボライの攻撃をさけながらこれを破壊するとオルドが出現することがある。絶対に取れ。







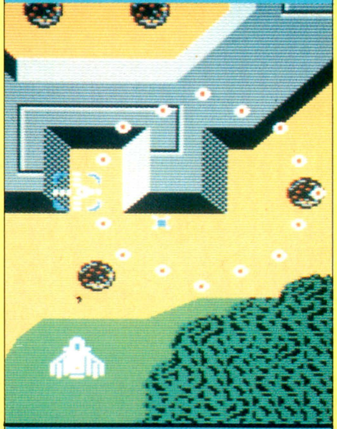
飛行物

クミ	5,000点

地上物

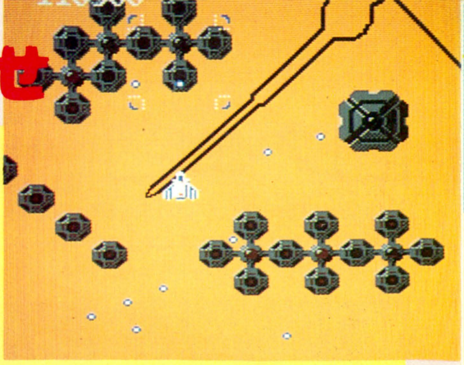
ピドゾボライ	1,000点
オルド	100点
バイラー	300点
ピトル	

※各面共通のことだが、ソルバルウがその面を突破できずループを繰り返す時、4周目を越えると以下のような強力な敵が突然出現するぞ!!



ボルセスパリオ	500点
ガルザカート	1,000点
ギルザカート	2,000点

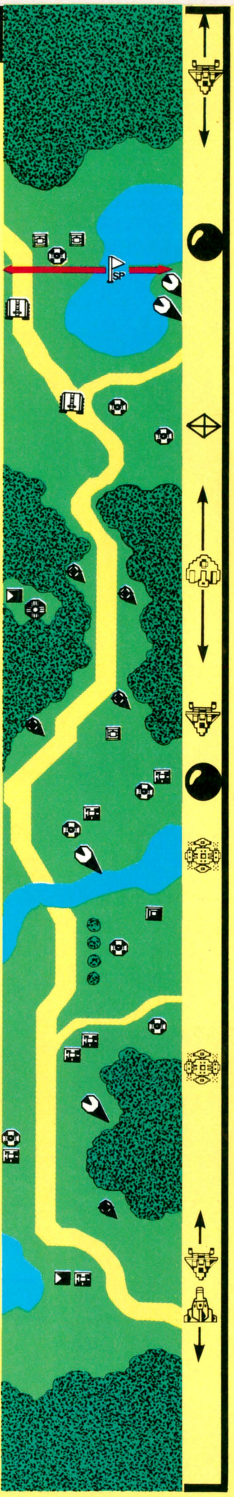
ナスカの大攻撃をかわせ



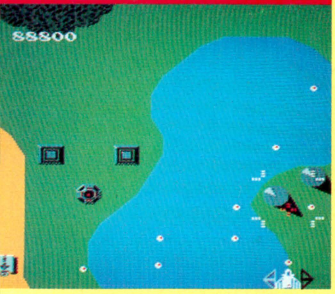
☗いくら美しくてもナスカの地上絵に見とれているひまはない。この基地の攻撃力はアンドアジェネシスを上回っているほどだ。スクロールが止まるまでに半分位破壊しておかないと難しいぞ。

第9面

中型要塞ヴィレネスが前後から出現し、ソルバルウをはさみこむ。バックザッパーを必ず取っておこう。この面を突破するには、シオナイトの誘導が必要だ。シオナイトが飛来したら、すぐにその間に入りこもう。シオナイトが敵にやられないように！



2本ソル登場



ソル発見



☗川の向こう岸にソルがあった。ヴィレネスがちょっとじゃまだな。

ソル発見



☗森のくぼみに出現したソル。早く破壊して2,000点を取ろう。

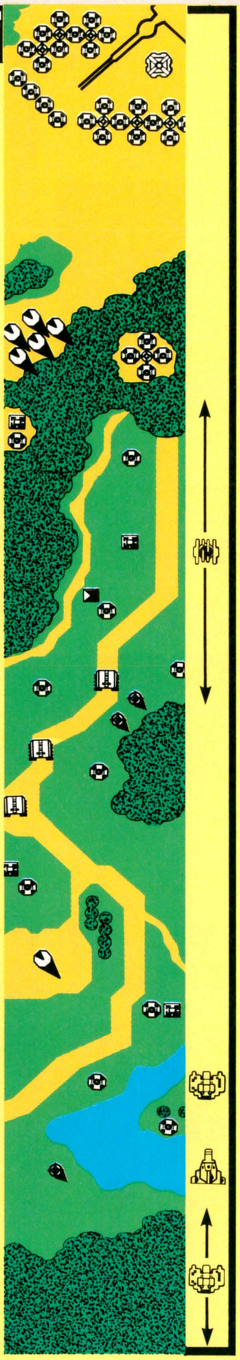
ファントム登場



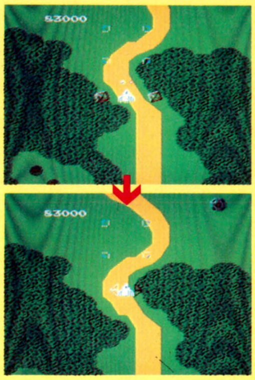
☗この面あたりからは完璧にパワーアップしてないとつらいぜ。

第10面

この面の敵の攻撃はかなり激しいので先手を行く攻撃をしよう。エゼリーブルはエゼを発進させる前に破壊するようにしよう。最後のナスカの地上絵の基地をすべて破壊すればこの面はクリアーできる。早めに爆撃しないときついぞ。



シオナイトの誘導に従え



☗前作では何もしないで去っていったシオナイトだが今回はしっかり合体までしてくれるのだ。

ソル発見



☗まわる2台のエネグラムに守られるように中心にソルが出現。

ファントム登場

☗このぐらい先の面になるとバリアはかなり重要だから取るようにしよう。



5本ソル発見



☗ここはスゴイ。なんとソルが5本も出るのだ。画面では4本しか出ていないけど本当に5本出現するんだよ。全部で2万点だ。

飛行物

名前	得点
オリース	100点
ファントム	——
ヴィレネス	2,000点
ケルツザカート	500点
イブレ	50点
ゼキロイド	50点
バルラ	200点
エゼ	500点

地上物

名前	得点	名前	得点
ゾス	500点	エネグラム	800点
エネバーラ	100点	ボズ	800点
エゼリーブル	2,000点	レイア	1,000点
ゾシバーラ	500点	オルラーザ	2,000点

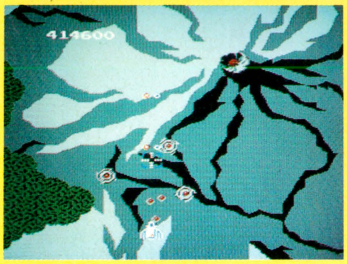
大公開

18面以降はこうなっている!

山岳地帯



⬅ソルバルウが近づくと必ず大噴火をするぞ。なんてついてないんだ。火口から吐きだされる岩石は、ザカートの要領でよけてしまえばＯＫだい!!

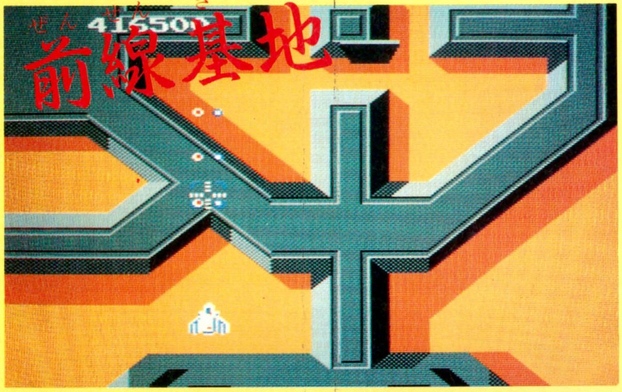


⬆ジェルミゾシーを破壊すると、中央部の赤い核がソルバルウめがけて飛んでくる。

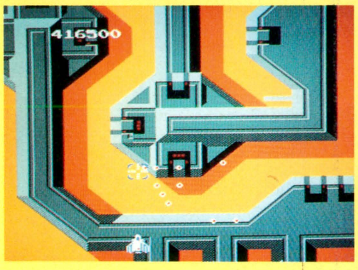


⬆火山と火山のきれめ。美しい風景に見とれていると……。あっ、バキュスパリオ!!

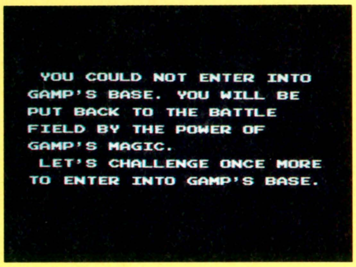
前線基地



⬅いよいよガンプが近づいてきた。前線基地だけあって、敵の攻撃もかなり激しい。地上物の速射、空中物の飛来も並じゃない。油断禁物だぜい!!

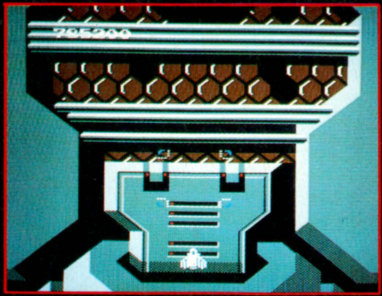


⬆ほぉらね！　こんなでっかい砲台が四方八方に速射してくるなんて、まいったな！

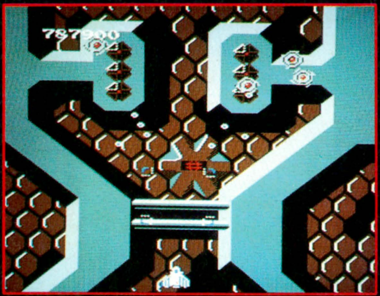


⬆この前線基地でもある条件を満たさないとメッセージが出て…… 15面に逆もどり!!

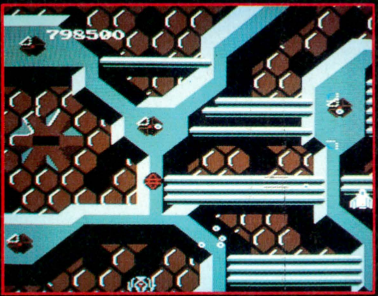
『ガンプの謎』を解くまでは!!



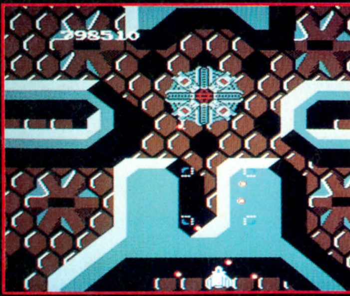
⬆さぁ　これが初公開の「スーパーゼビウス」の最終面。この先にあのガンプがいるのだ。



⬆さすが最終面。今までに登場した敵キャラが総登場。すべてのパワーアップがほしいぜ。



⬆前作でアンドア……の中央から逃げだしていたブラグザが突進してくる。破壊不能!!



⬆いよいよクライマックス。要塞ブラグリーズの登場だ。これを突破すればいよいよ……

もぉ〜〜〜〜、やめられまへんなぁっ!!



ファミ通 読者プレゼント

カートリッジとディスクカードが当たるのだっ!!

お待たせしましたっ!!　ファミコンのソフトはすっごく欲しいんだけど、なかなかガバスが集まらないよーん、というキミに救いの手を差しのべるのがこのプレゼントだ。応募のしかたをよく読んで、今すぐ応募しよう!!

1 スーパーゼビウス

10名

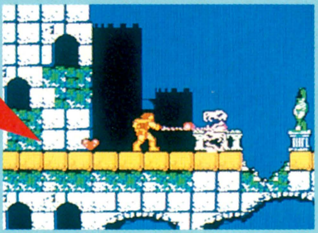


あの『ゼビウス』が、パワーアップして帰ってきた。2001年の大人たちが、泣いて喜ぶシューティングゲームの決定版だといえるだろう。これはもう、手に入れるしかないね。

㈱ナムコ　定価4,900円

2 悪魔城ドラキュラ

10名

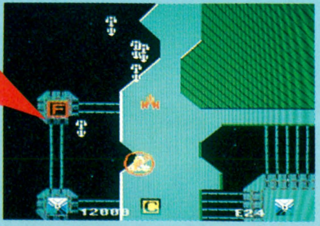


血わき肉おどる、最新アクションゲームがこれだっ!!　この世によみがえったドラキュラを倒すため、悪魔城へ向かうバンパイアハンター、シモン。心臓の弱い人は、要注意。

コナミ　定価2,980円
（ディスクカード）

3 ASO

10名

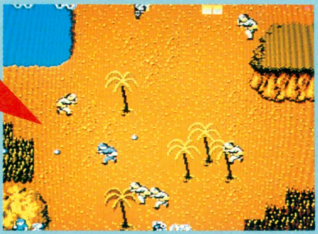


ゲームセンターでプレイして、その魅力のトリコになってしまったキミ。でも、毎日通いつめるほどの時間はないやいやっというキミには、ゼーッタイにおすすめしちゃうよっ!!

SNK　定価4,900円

4 戦場の狼

10名

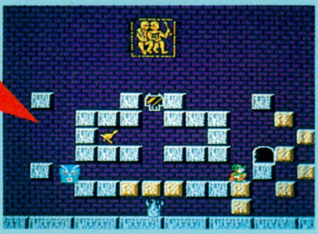


主人公ジョーが、マシンガンと手りゅう弾を武器に戦う戦闘ゲーム。次から次へとわいてくる敵に対して、たったひとりでたちむかう孤独な狼は、今日も荒野を風を切って進むのだ。

カプコン　定価5,500円

5 ソロモンの鍵

10名



エキゾチックなサウンドにのってプレイするパズルゲームだ。なんとなく謎めいていて、好奇心がうずいてくるよね。『ソロモンの鍵』に隠された秘密を解くのはキミしかいない。

テクモ　定価4,900円

6 東海道五十三次

10名



花のお江戸で花火を打ち上げるんだ！　待っててておくれ、ももこちゃーん!!　と勇んで京都を出発した花火職人カン太郎が主人公の、痛快時代劇ゲーム。江戸っ子の血が騒ぐぜっ。

サン電子　定価4,900円

●応募のしかた●

どれが欲しいか決まったかな？　そしたら官製はがきのウラの右上に応募券を貼り、欲しいゲームの番号と、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下記の住所まで送ってね。締め切りは、10月17日の消印有効!!　締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効になってしまうから、よーく気をつけるように。

●あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部　FP係

応募券
9号FP

当選者発表は11号（10月31日発売）を待てっ!!

INFORMATION

ファミ通インフォメーション

最近ますますオカシクなってきたファミ通の中で唯一マジな(？)インフォメだよーっ!!

ドラゴンクエストの旅へ……！



かの、すぎやまこういち大先生と東京弦楽合奏団の皆さん。リハーサル中ですね。

MUSIC

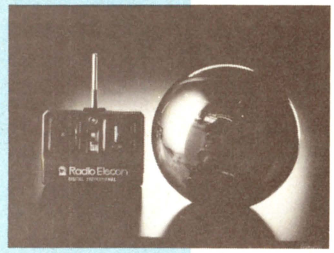


CD：3,000円、LP：2,500円／10月5日発売（アポロン音楽工業）

はっきりいって、本当に、「ドラゴンクエスト」っていいよなー！ゲームももちろんおもしろいんだけど、やっぱりあの音楽。今までのゲームミュージックにはなかったスケールの大きさを感じちゃうのだ。今度「ドラクエ」ゲームミュージックのオーケストラ・バージョンがLPとCDで発売になるんだけど、これは絶対、聴いてほしい。ダイナミックな序曲、静かな街の音楽、力強い戦闘シーン、どれを取っても、聴いてるだけで頭の中にシーンが描けてしまう程の迫力なのだ。B面にはオリジナル版やシンセサイザー版も入ってるぞ。

くるくる回る不思議な玉

この不思議な玉は陸を走る。水の上も走る。部屋の中だろーが、道路の上だろーが、お風呂の中だろーが、アナタが行って欲しいと思うところ、どこへだって行ってくれる素直な玉なのだ。うーん、ファミ通のスタッフのようだな。実はこの玉はラジコンで動くのだ。アンテナのついたコントローラーで操作すると、自由自在、クルクルと回りながら玉が進む。中身がすけてみえるボディも、強硬度ポリカボネート仕様でめったなことじゃ壊れない。とゆーわけで、一人歩きのさみしいアナタ、このドラゴンボールを連れて秋の散歩に出かけませんか？



「ドラゴンボール」は3千700円で㈱シンセイから絶賛発売中っ!!

NEWPRODUCT

ファミ通にはがきを出そう

●左のはがきは、おもしろーいファミ通をつくるのに、とっても役に立ってくれるアンケートはがきなのだ。しかも切手をはる必要も、あて名を書く必要もない、簡単に出せてしまうウレシーはがき。きみのすべきことはただひとつ！　今すぐはがきを書いてポストに入れに行こうっ!!　明日のファミ通は、きみの出した1枚のはがきからつくられるのだっ！

●では、はがきの書き方を説明します。

①表面は読みやすい字ではっきり書こう。

②裏面アンケートは良かった記事に○をつけよう。

③最新ゲーム徹底解剖に○した人は、どのゲームの記事が良かったのか、ゲーム名を書こう。

④編集部へのおたよりの欄は、きみのフリースペース。どのコーナーあてのおたよりでもOKだよ!!　ただしコーナー名をはっきり書こう。

⑤人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の大好きなソフト名を書こう！

●送ってくれたはがきの中から抽選で50名様に、ファミ通ベーしっ君カップをさしあげまーす!!

ウィッキーさんも大すき？

最近おしゃべりするぬいぐるみが大流行してるけど、その中でもオリコウさん度No.1が、この『スマーティベア』。このスマーティくんに話しかけると、中にインプットされてるマイコンセンサーが反応してピピッと答えてくれる。お答えの方も、65種類のヴァリエーションの中から組み合わせて、「ウ〜ン、むずかしいな」とか、「ウハハハ、そのとおり！」とか。一方的に話しかけるんじゃなくて、会話のできるこのスマーティくん、キミも話しかけてみない？

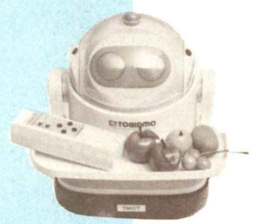


「スマーティベア」は16,700円でバンダイから発売中です。

ロボットのマドンナ

ロボットハイスクール・シリーズ、インフォメでもずーっと紹介してきたけど、今回はハイスクールのアイドル『チャーミー』ちゃんに登場してもらいましょう。別名ハイスクールのマドンナとも呼ばれているこのチャーミーちゃん、もちろん外見もそーとーかわゆいのだけど中身もなかなか。センサーに答えて進んできたり、トレイで物を運んでくれたり。メッセージ録音もしてくれる。きみのさみしい机の上にこのロボットのマドンナを1台いかが？

「チャーミー」は、14,800円でトミーから発売中。



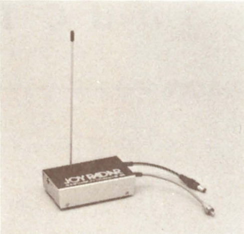
ロバート博士もびっくり!!



「ファミコンカセット専用アタッシュケース」2千900円（㈱カマヤ）。

ファミ通内"以下同文"その他のコーナーですっかりお茶の間のアイドル化している（？）ロバート・F・鈴木博士が「これは便利ですね」とタイコ判を押した新製品がこれっ!! その名も「ファミコンカセット専用アタッシュケース」だ。アタッシュケースとゆーからには、持ち運び便利で、ハードなルックス、バツグンの収納力、そしてカギつきでなければならないっ！ そう、これはそれらの条件をすべて満たしてくれる、本格的なファミコン用ケースなのだ。中にはカセット18本がきちんと並んで入れられるようになっていて、何も持ち歩くためじゃなく、家の中で使ったっていいんじゃないかと思えるほどの便利品だ。

ジョイレーダープレゼント



「ジョイレーダー」プレゼントは毎度太っ腹なHAL研究所さんからです。

ファミ通でも何回か紹介してきた、この『ジョイレーダー』。テレビから離れたところから遊べて便利なんだよね。ボクも欲しいなーなんて思ってる人、いっぱいいるんじゃない？ え？夏休みにおこづかい使いはたしちゃったって？ しょーがないな。じゃプレゼントしてあげよう！ 欲しい人は、はがきに「ジョイレーダー」って書いて右ページ下のあて先まで送ろう。抽選で3名様にあげちゃうよ。締め切りは10月10日必着だからね。

まだまだあるよドラゴンボール



これは『熱血天下一武道会』3千500円で㈱エポックより。



こっちは『指人形セット』で、千480円㈱エポックより!!

はーい前回にひきつづいてドラゴンボールだよ。まずは『熱血天下一武道会』。これには予選会セットと決勝戦会場セットが2つついてて、それぞれ指で動かすレバーのさきに消しゴムでできた悟空や敵キャラの人形をくっつけて戦わせる、とゆーもの。予選はいわゆるトントンずもうみたいなかんじだけど、決勝の方はくねっと曲がったレバーを使って本格的に戦うので迫力たっぷり。ぜひ一度トライしてみようぜ。

それから指人形。これは、いわゆるひとつの指人形、ではなくてこれも、ボードの下から親指を出して、そこに指人形をつけて指ずもうをやってしまおーとゆー楽しいゲームのセットなのだ。これも友達やお兄ちゃんと楽しく遊べて最高だよ！

N E W P R O D U C T

ドキドキダイナマイト!!

おだやかな季節がやってきました。毎日毎日あまりにおだやかで頭がボケてしまいそーなアナタ、ちょっぴりサディスティックなスリルを楽しんでみませんか？ とゆーわけでこの「ドキドキダイナマイト」。まあ簡単に言ってしまえば「風船を割る」、ただそれだけのことなんだけど、その風船にベルトとタイマーがセットしてあって、いつ割れるかわかんないとゆー所がミソ。ズンズンとふくらんでくる風船を横目でながめてハラハラドキドキ、大勢いるとこで部屋を暗くしてやると最高だぜっ！ きみもぜひひとつ買ってみようっ!!



「ドキドキダイナマイト」は850円で㈱ヨネザワより絶賛発売中です。

最近電話がおもしろい☎☎☎

そう、最近電話がおもしろい。何がおもしろいかとゆーと、まずはファミコンゲームのテレフォンサービス。『アイギーナの予言』のビッグ東海さんが新作ニュースや攻略法をもりこんだテレ・サービスをやってるよ。番号は03-256-8623。間違い電話しないよーにね。

つぎに紹介するのは「電話アドベンチャーゲーム・セイレーンの伝説」。一言でいえばゲームブックの電話版。こればっかりは電話して遊んでみなけりゃその楽しさはわからないっ。よしやってみようっと思った人は紙とエンピツを用意して東京03-236-9986、広島082-252-9988（アミューズメントC.P.）、どちらかに電話してみよう。くれぐれもダイヤルは正確にね。

ファミ通会員証のお知らせ

朝な夕なに郵便受けをのぞきこみ、「あー、今日もまだ会員証がとどかない」とため息をつく……。そんな暗い日々をおくっているみな様、お待たせしていてごめんなさい。のこり約1万人分の会員証は、あと2週間ぐらいで発送できる予定になっておりますが、ひょっとしてもっと遅れちゃったりしたら、次号でまたごめんなさいしますので、ごめんなさい。

ところで、以下のみな様はあて先不明で会員証がもどってきちゃった人です。正確な住所を、ファミコン通信編集部 会員証運営部内「私の正しい住所はここだ」係にはがきでお知らせください。アパートの号室名などもしっかり書かないととどきません。

No.325465園田正治 No.480149田口数彦 No.701169大須賀健治 No.120256北川亮 No.686018倉貫雅生 No.785638佐藤積二 No.273775伊藤健太 No.704902永友靖浩 No.499389山口哲男 No.294866宇都宮和久 No.138873鳥居伸利 No.127663遊佐正徳 No.713609横尾正人 No.655125吉田俊 No.634515泉井秀介 No.323405仲井隆司 No.061689坂下武 No.104891村井義弘（敬称略）あんまりたくさんあるので次号につづく。

こちらゲームスタジオ　れんさい8回

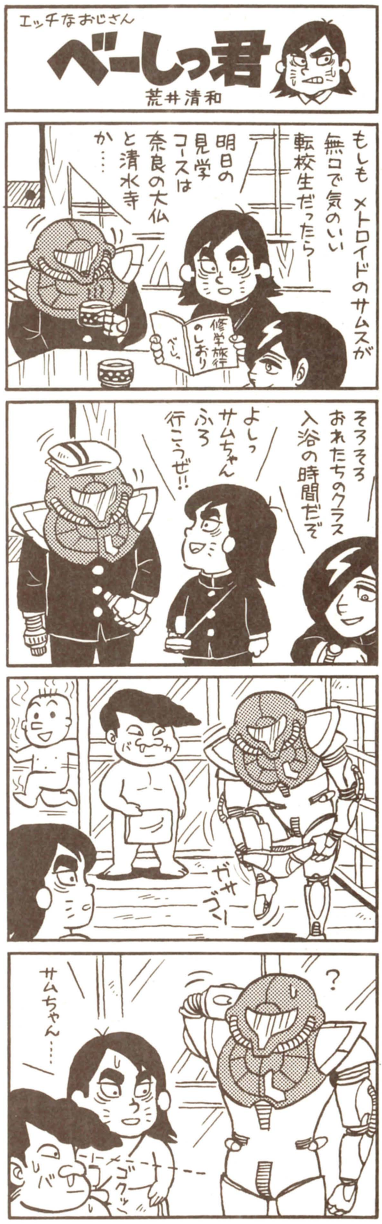
遠藤雅伸のプロダクションノート　メイキングオブZガンダムの巻

今日は、なんと『Zガンダム』の総監督である富野由悠季氏と会ってしまった。ガンダムあたりからイデオン、ダンバイン、エルガイムと富野氏を追っかけてきたアニメファンの僕としては結構感激なんだけど、さすがは『Zガンダム』の生みの親、「単なるアニメファンは嫌いだ」と釘を刺されて、「リィナはどうなるんですか？」とは聞けなかった。残念。

ところで『Zガンダム』が発売されてから、ゲームスタジオに電話の問合わせが増えたが、『スーパーゼビウス』に関する質問がなぜか多い。勘違いしているナムコファンに、ナムコの名誉の為にも伝えておくが、あの作品はナムコが独自に製作した物で、僕は全く関わっていない。突っ込まれても何にも知らないので、本家のナムコに問合せて欲しい。ちなみに『Zガンダム』は、バンダイさんによろしく。

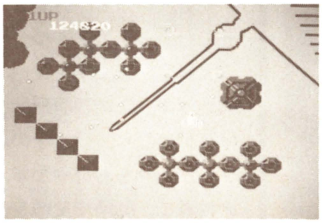
さて前回はヒットチェックまでいった訳だが、ここまで来れば得点とステージのセッティングを片付けて、一応ゲームは出来あがり！　後は細かい部分を作ればOK。まず照準だがこれはアニメ風に丸形を採用、モニター上に敵の位置を示す早期警戒照準も付けた。次に回避運動用のバーニヤだが、これはダメージゲージと呼応して機能するようにセット。オープニングの敵出現パターンも戦艦から発進、戦闘時間が長くなると敵も戦術的撤退をするようにし、短い戦闘時間で敵を全滅した時は、その余裕分の時間に合せてダメージが回復できるようにした。さらに、ビームライフルのエネルギーが無くなるとバルカン砲にスイッチしたり、全方向レーダーを装備したりして、とりあえずは完成となった。

これがプレイしてみると結構面白い。到達する目標となるように、グラディウスのようにメッセージを入れたところ、なかなかゲームしている。ところが多少問題となる部分が出てきてしまった。次回はその話からという所で今回はオシマイ。



帰ってきたフロムナムコ

1回お休みしちゃったけどフロムナムコは帰って来たぞーっ。とゆーわけで今回は「スーパーゼビウス・ガンプの謎」のキャンペーンのお知らせ!!　このキャンペーンに参加したいよっという人は、『スーパーゼビウス』のカセットの箱の中に入ってたアンケートはがきを書いて出そう。送られてきたはがきの中から抽選で500名に、なんとあのアスキースティックIIターボ!!　そして5000名にテレホンカードが当たるのだァー!!　締め切りは10月11日(月)だからあと1週間ちょっとしかないぞ!!　まだ送ってない人は急いで送るべしっ。やっぱりアスキースティックIIターボで遊ぶ『ゼビウス』は一味ちがうのだ（プレゼントの当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます）。



前作をこたえ、話題の「スーパーゼビウス・ガンプの謎」。きみはもうこの地上絵を見たか!?

ごめんなさい



●第7号20ページ『スーパーゼビウス』の3面のマップの中に、あるはずの海がありませんでした。(株)ナムコの方々及び読者の皆さん、ごめんなさいっ!!

●第8号19ページ『うる星やつら』の記事中でキャラクター名が間違っていました。正しくは次の通りです。〝ペンギン〟＝〝メッセンジャードール〟、〝タコ〟＝〝松千代〟。(株)ジャレコの皆様、ごめんなさい。

●同じく8号80ページ『禁断の秘技』の『じゃじゃ丸の大冒険』の記事中でキャラクター名に間違いがありました。正しくは次の通りです。〝ちょーちん〟＝〝大舌〟。(株)ジャレコの皆様、本当に申しわけありませんでした。ごめんなさい。

インフォメあてのおはがきはコーナー名をはっきり書いて下のあて先まで送ってねっ。自分の住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに書くこと。

あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信部編集部
I MOO係

ファミコン通信
おすすメディア

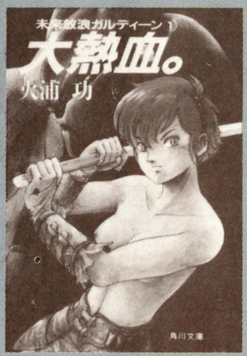
まー、昔からね、芸術の秋、読書の秋とかイロイロ申しましてね。やっぱり秋の夜長には、いろんなメディアをじっ〜くりと鑑賞したいもんですね、ウン。



H. KIBUN

BOOK 本

●未来放浪ガルディーン①大熱血。



火浦功
460円
角川文庫

なんというか、これはもう、アレだね。

アレってのはナニ、ナニだ。この小説のノリのことですよ、要するに。この本を読んで感じるスピード感ってモノは、マンガやアニメ、あるいはアクション映画など、つまり映像じゃないと感じられないたぐいのものだな、って思っちゃったのですよ。つまり、前代未聞ってなワケなんだよね。

このスピード感は、もう、すごいのなんの。ドバーッと読ませる、急展開。

この勢いは、アニメだな〜〜って思ったら、それもそのはず、巻末の対談にもあきらかなように、もともとTVアニメの企画だったらしいのだ、ナルホドね。

ストーリーの方も、まだまだこれから先、どうなるかわかんないけども、第1巻を読んだかぎりは、基本的に巨大ロボット物語なのだ。

なんと、巻頭にはキャラクター設定書つきで、しかもこれはカラー。この設定やさし絵を描いてるふたり、ゆうきまさみサンと出渕裕サンもアニメには深〜〜くかかわってる人々だしね。

作者の火浦功サンは、本誌の姉妹誌ログインで、よく短編をお願いしとります。これからますます活躍の楽しみな若手SF作家の中のひとりであります。

この3人、『パラレル・クリエーション』っていう、若手クリエイターの集団の仲間で、ウチの編集部もよくお世話になっとります。ドーモドーモ。いつも、おもしろいモノをつくりたい、ってたくらんでますね。

〈大異変〉で文明を失ってから数百年後の未来の地球で、この物語は始まる。地表の4分の3は荒野となり、遺伝子の異常を起こしたモンスターが人々をおびやかす。そんな、力こそ正義、の世界で、戦争で父親を失った王女コロナは、仇をとるため、宿敵ヴァルマーにたったひとりで戦いをいどむ。そして、なぜかは知らないが、そのさわぎに巻き込まれていく美少年、シャラ。

ガキのころから男として育てられ、気性の激しいコロナと、いつも色気で世の中を切り抜けてきた美少年のシャラの珍道中。

そしてイキナリあらわれた巨大ロボット、ガルディーンのお供。コイツが人格をもって、ことばをしゃべるから始末が悪い。2人と1機のかけあい漫才。

この出会いを描いた第1巻、4つの話に分かれてて、それぞれに予告編つきなのだ。TVみたいでしょ。

このオカシな連中の活躍、これから先の活躍がヒジョーに楽しみ、なのであるぞ。

Recommended!

MOVIE 映画

●ハイランダー/悪魔の戦士

クリストファー・ランバート、ショーン・コネリー他
東北新社/松竹富士共同配給



特別企画第49弾(ウソ)・アクションヒロイックファンタジーを語る——出演：映画評論家の金田健一(仮名)、編集者のK、近所の新ちゃん。

K　ひさしぶりに、映画公開の話題ですね。
金　そうですね。
K　わー、話が続きませんねー。
金　そうですね。
K　先生、そんなんじゃあギャラ払いませんよ。
金　この映画はですねえ、あの『レイザーバック』の監督のラッセル・マルケイが撮ったんですよね。この人は、プロモーションビデオの監督として名を成した人で、デュラン・デュランとか、ロッド・スチュアートとか、なんかそんなアーチストたちのビデオを手がけたお兄ちゃんなんです。
K　はあ、ラッセル車ですか。雪の札幌、大倉山ジャンプ台。

金　物語は、16世紀のスコットランド地方と、現代のニューヨークという、ちょっとアンバランスかなぁ、とも思うんですけどね。なんですよ。主人公がね、コナー・マクロードっていう人でね、この人、不死身なんです。首をちょん切られない限りはね。わたしが何を言っているかわかります？

K　はい。警部マクロードが警察をクビになったというところまでは、理解できました。

金　全世界に、首をちょん切られるまでは死なない、という人が点在しているという設定で、主人公はそのひとりということなんですが、やっぱりそれにはライバルが存在してましてクルガンという名のおっさんは、いかにも悪という感じで、マクロードと400年来のライバルなわけですよ。

K　はあ。

金　ま、あれこれあるんですが、映画のラストでは、そのライバルどおしが、最後の不死身の人間に与えられるもの“究極の力”を得るために、大立ち回りを演じるんです。これがなかなかの迫力モノでして。

K　いやあ、でも、おいらは“究極のメニュー”のほうが、いいなあ。

金　この映画は、10月中旬ごろ、全国一斉ロードショーされますので。どうぞ。

K　主題歌は、クイーンなんですよねえ。

金　最後だけマジになるな！　アホ！

VIDEO ビデオ

●コクーン



VHS、β
松竹CBS/FOXビデオ
16,500円
カラー、117分

K　では、次はビデオの紹介なんですが、おや、先生、どちらへ。

金　私、今日は映画1本って聞いてきたんですが。もう遅いんで帰らせてもらいます。

K　まあ、そうおっしゃらずに、『コクーン』ですよ、ビデオは。

金　ホホオ、『コクーン』ですか、宇宙人が出てきて、平和な映画って好きなんですよ。特撮を手がけてるのもジョージ・ルーカスの会社、ILMってとこでね、デキは良いんですよ、実に。なかなか心あったまるストーリーでねー。宇宙人が仲間を待って眠っているカプセルがありましてね。それがプールに沈んでまして、そのプールに老人たちが毎晩入ってたら、オヤ、不思議。若返っちゃった！　という話なんですが、この若返りの演技がスゴイ！　すばらしい演技力なんですよ、本当に。

K　一気にしゃべっちゃいましたね、先生。先生、ちなみにですね……。

金　アンタがしゃべるとヤヤコシイから、しばらくだまってなさい。

K　でもね、先生……。

金　いーから、いーから。監督はあの、『スプラッシュ』のロン・ハワード。

K　あっ知ってる知ってる。人魚が出るでしょ。『コクーン』だって知ってますよ。やっぱり人魚がでてきて、冒頭にあらわれるハマコにアイスボールを10発当てると、いいんです。

金　それは『スクーン』じゃないか、って気がするんですけどね。ま、そんなワケで、コンセプト・アートは『E.T.』のラルフ・マッカリー。

K　マッカリ燃えた〜〜、太陽だ〜から〜。

金　……。

K　ところで先生、さっきから言おうとしていたんですが、こちらのビデオの解説はね、ギャラは出ないんですよ……。

一同　ちゅどーん！

Recommended!

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No.9

ちょっと遅いんですけど夏休みの総決算

季節はもうすっかり秋。ということで、ちょっと古いお話なんですけど、この夏休みの東京ディズニーランドの各データをまとめてみましたよ！

秋深し、隣は何をする人ぞ……秋ですねえ。あどうも、隣の小池さん。何を大騒ぎしてんですか!?　ああ、夏物と冬物を入れ換えてる。さしずめ、夏の想い出をまた来年までしまい込んで、なんてね。そう、ひと夏の想い出……ここで無理矢理こじつけて、さあ夏休みの総決算、東京ディズニーランド編、いってみよう。

東京ディズニーランドは、今年で4回目の夏休みシーズンを迎えたわけですが、その夏休みつまり7月21日から8月31日までの間は、やっぱりすごいゲストの数だったようです。これがなんとまた、約250万人のみなさんがご来園されたとか。どこかの県マルマルひとつ分、といった感じ。

その250万人のゲストの年齢分布を見てみますと、大人が61パーセント、中人が14パーセント、小人が25パーセントと、オトナが多い。子供さんのための――なんだけども、オトナが多い。このあたりが、おもしろいといえばおもしろいですよね。

また、ゲストが召しあがったアイスクリーム(バーで販売しているもの)は約107万個だとか、ソフトドリンク(コーラなどの飲みもの)は全部合わせて100万リットルだとか、実感としてわかないスケール・数字のデータばかり。やっぱり夏休みに東京ディズニーランド、と考えた人が、ムチャクチャ多かったということですね。当然でしょうけども。



そんなこんなの夏の想い出。東京ディズニーランドでの笑い、驚き、感動は、ずっと心のどこかに取っておきましょう。いつか利子がついて、大きくなって、豊かな生活ができるかもしれませんですから。ちょっと充電が足りなかったなー、という人は、今がチャンスですよ。平日に行けば、ゆったりと楽しめますから！

©1986 The Walt Desney Company

ファミ通町内会

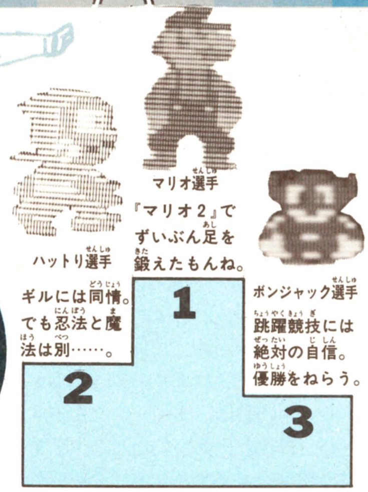
いよいよ秋。スポーツの秋。待ちに待った運動会の季節がやってきたんだぜい、と喜びまくる運動部の連中を横目に、はぁーと力なくため息をつく、ムカデ競争や玉入れなどの集団競技をおもな参加種目にしている、いわゆる運チの諸君。キミたちだって胸はって参加できる運動会はあるのだ!! 恒例ファミコン大運動会、堂々開催!!

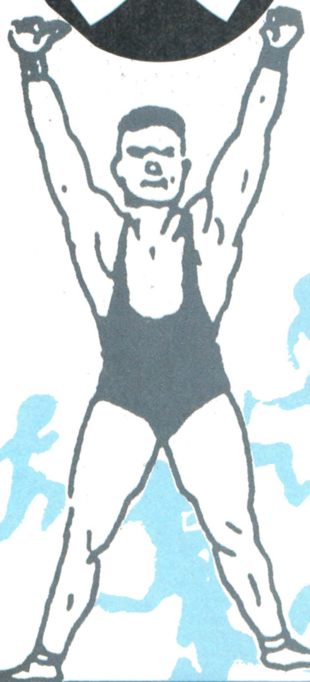
秋の大運



第1種目 100メートル走

まず第1の種目は100メートル走。測定の方法は前回と同じで、キャラの身長(大人170センチ、子供150センチとする)から画面いっぱい(または障害物の少ない場所)の距離を計算。そこをキャラに駆け抜けさせ、その間にかかった時間から実際に100メートルを走った時のタイムを割り出した。堂々1位の栄冠に輝いたのは、またもやディスクデモのマリオ選手。前回の好記録をさらに上回る8秒19は大会新。総合チャンプの面目躍如だ。以下、わずかの差で2位にハットリ選手。3位にはボンジャック選手が入賞した。前回2位のギル選手は、ジェットブーツをはいての参加が委員会で問題となり、やむなく棄権となった。ちなみに100メートル走世界記録はスミス(米)選手の9秒93。

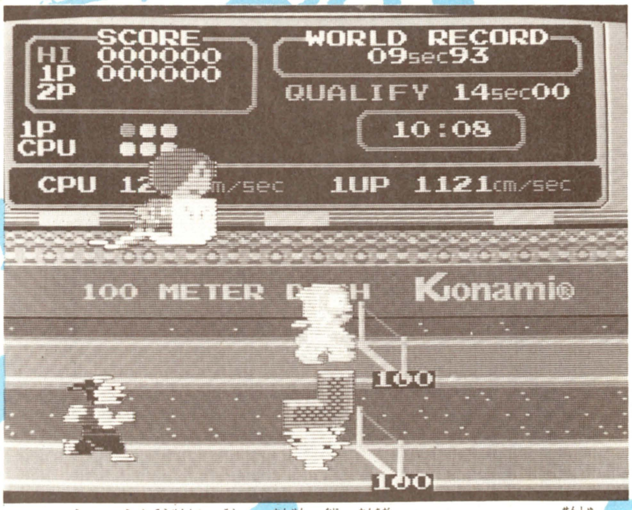




マリオ選手
『マリオ2』でずいぶん足を鍛えたもんね。

ハットリ選手
ギルには同情。でも忍法と魔法は別……。

ボンジャック選手
跳躍競技には絶対の自信。優勝をねらう。



はなおが切れた鬼太郎選手が空から観戦。何か勘違いをしているインディ選手!?

順位	出場選手	ゲーム名	記録
1	マリオ	ディスクデモ	8秒19
2	ハットリ	忍者ハットリくん	8秒60
3	ボンジャック	マイティボンジャック	9秒70
4	インディ	バベルの塔	10秒72
5	リンク	ゼルダの伝説	10秒81
6	権べ	いっき	11秒90
7	高橋名人	高橋名人の冒険島	13秒35
8	じゃじゃ丸	じゃじゃ丸の大冒険	13秒39
9	ロードランナー	ロードランナー	13秒50
10	レイジャック	キングスナイト	13秒91
11	ラファエル	キャッスルエクセレント	14秒20
12	パックマン	パックランド	14秒20
13	勇者	ドラゴンクエスト	14秒33
14	ダーナ	ソロモンの鍵	14秒61
15	鷹丸	村雨城の謎	16秒63
16	ワルキューレ	ワルキューレの冒険	17秒38
17	影	影の伝説	18秒00
18	マイキー	グーニーズ	18秒09
19	コングJr	ドンキーコングJr	18秒18
20	サムス	メトロイド	18秒69
圏外	ハリー	スーパーピットフォール	19秒40
圏外	アーサー	魔界村	21秒00
圏外	カン太郎	東海道53次	21秒58
圏外	チャトラン	子猫物語	220秒01
圏外	人	チョップリフター	測定不能

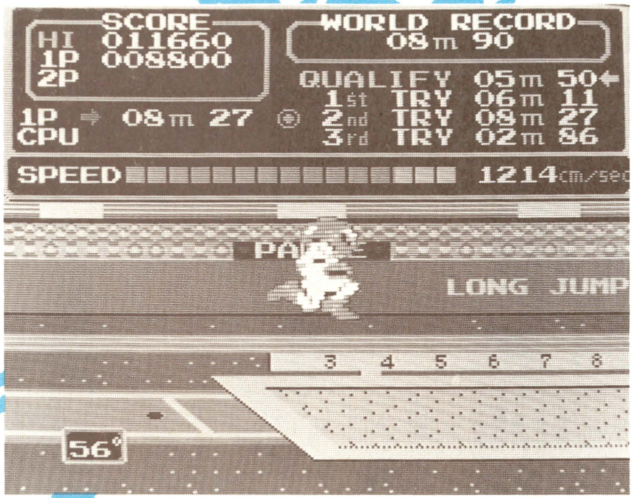
ファミ通町内会クイズ

禁煙中のキャラクターは?
(秋田市　野村俊之　会員番号申請中)

{答えは次のページにあるよ～ん}

第２種目 幅とび

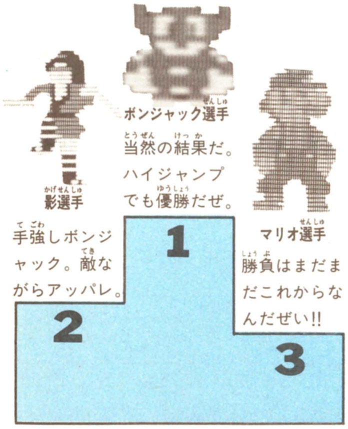
第２種目は幅とび。１位がジャンプ力に絶対の自信を持つボンジャック選手、以下２位に影選手、３位はマリオ選手が入賞。奇しくも前回と同じ順位となった。新たに参加した新人たちの中でも、特にサムス選手に好記録の期待が集まったが、初参加にプレッシャーもかかったのか、記録はさほど伸びず８メートル67で第５位に終わった。ちなみに幅とび世界記録はB・ピーモン（米）の８メートル90。



⬆重ーい宇宙服を着こんでの跳躍はサムス選手。宇宙服をはずせば記録も伸びた!!

順位	出場選手	ゲーム名	記録
1	ボンジャック	マイティボンジャック	27.18m
2	影	影の伝説	26.06m
3	マリオ	スーパーマリオブラザーズ	19.59m
4	キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	13.76m
5	サムス	メトロイド	8.77m
6	テクタイト	ゼルダの伝説	7.46m
7	高橋名人	高橋名人の冒険島	7.25m
8	リー	イーアルカンフー	6.95m
9	ウィン	アトランチスの謎	6.21m
10	カン太郎	東海道53次	5.66m
11	ジャッキー	スーパーチャイニーズ	5.50m
12	チャレンジャー	チャレンジャー	4.75m
13	じゃじゃ丸	じゃじゃ丸の大冒険	4.63m
14	ハリー	スーパーピットフォール	4.59m
15	ブルドッグ	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	4.52m
16	アーサー	魔界村	4.31m
17	ゴエモン	がんばれゴエモン！ からくり道中	3.82m
18	ダーナ	ソロモンの鍵	3.00m
19	マイキー	グーニーズ	2.98m
20	シモン	悪魔城ドラキュラ	2.26m
圏外	六三四	六三四の剣	1.91m
圏外	チョンくん	ドアドア	1.80m
圏外	ラファエル	キャッスルエクセレント	1.60m
圏外	コングJr	ドンキーコングJr	1.00m
圏外	チャトラン	子猫物語	0.45m







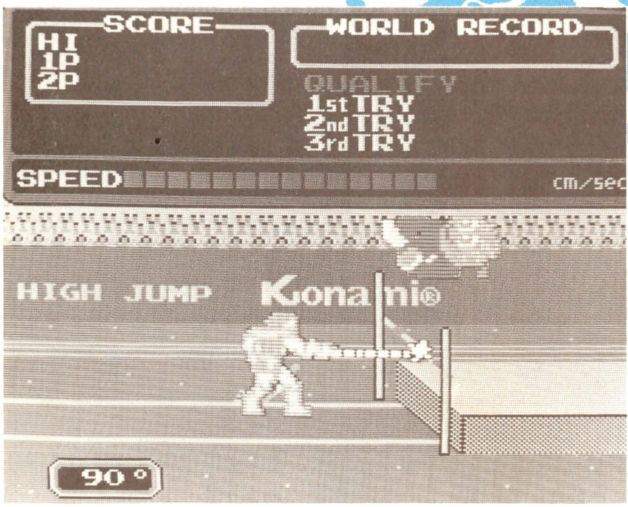




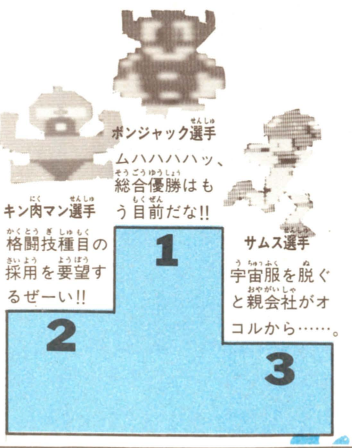
第３種目 ハイジャンプ

お次はハイジャンプ。いわゆる高跳びだ。こちらでも１位はボンジャック選手。前回の自己記録には及ばなかったものの、20メートル32は２位の記録のほぼ２倍。やはり跳躍競技では、彼の右にでるものはないようだ。２位も前回と同じくキン肉マン選手、３位には初登場のサムス選手が入った。大会中、"背面跳びの神様"を自称するジャッキー選手と"はさみ跳びの達人"を自称するシモン選手の間で、トラブルが発生し、両選手失格。健全な若人の祭典に暗い影を落とす事件も発生した。ちなみにハイジャンプの世界記録はI.パクリン（ソ連）の５メートル19。

順位	出場選手	ゲーム名	記録
1	ボンジャック	マイティボンジャック	21.32m
2	キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	11.92m
3	サムス	メトロイド	10.67m
4	影	影の伝説	9.61m
5	マリオ	スーパーマリオブラザーズ	6.50m
6	忍者君	忍者君	5.19m
7	ラファエル	キャッスルエクセレント	5.10m
8	じゃじゃ丸	じゃじゃ丸の大冒険	5.00m
9	マイキー	グーニーズ	4.80m
10	カン太郎	東海道53次	4.77m
11	チャレンジャー	チャレンジャー	3.31m
12	高橋名人	高橋名人の冒険島	2.98m
13	ハットリくん	忍者ハットリくん	2.75m
14	アーサー	魔界村	2.62m
15	ハリー	スーパーピットフォール	2.33m
16	ウィン	アトランチスの謎	1.87m
17	六三四	六三四の剣	1.85m
18	ダーナ	ソロモンの鍵	1.84m
19	ピョン吉	バードウィーク	1.80m
20	シモン	悪魔城ドラキュラ	1.70m
圏外	ゴエモン	がんばれゴエモン！ からくり道中	1.46m
圏外	コングJr	ドンキーコングJr	0.94m
圏外	レイジャック	キングスナイト	0.70m
圏外	チャトラン	子猫物語	0.50m
圏外	インディ	バベルの塔	0.30m



⬆ジャッキー選手の測定中に突然の乱入！ 両選手の間に血の抗争が勃発かっ!?

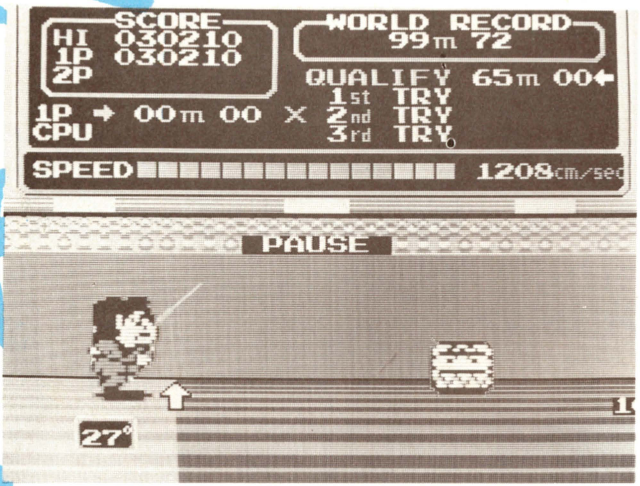


ファミ通町内会 格言

とらぬガバスの換え算用
（愛知県 石川純也 会員番号 600071）

●クイズの答え
パイポ（スーパーマリオ）

第4種目 砲丸投げ

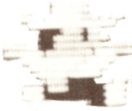


⬆投げるモノに特別な指定がなかったとはいえ、お金を投げちゃねぇ……失格!!

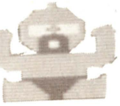
最終種目は砲丸投げ。今回から測定の方法が改良され、無限誘導やそれに類する技を使って出した記録は参考記録扱いとなった。そのため前回１位のフラッピー選手やワルキューレ選手などは実質上競技からはずされ、栄えある第１位には前回２位から繰り上がったリンク選手が就いた。以下、２位にチャレンジャー選手、３位にはキン肉マン選手が入賞した。ただし中には投げたモノが超人やレスラーであるものもいるため、測定方法はまだまだ議論がなされそう。世界記録はチンマーマン(東独)の22メートル62。



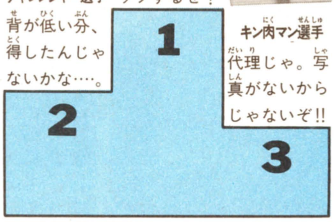
リンク選手
第２作ではもっとパワーアップするぜ！



チャレンジャー選手
背が低い分、得したんじゃないかな….。



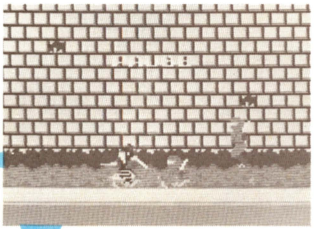
キン肉マン選手
代理じゃ。写真がないからじゃないぞ!!



順位	出場選手	ゲーム名	記録
1	リンク	ゼルダの伝説	25.00m
2	チャレンジャー	チャレンジャー	16.50m
3	ミート	キン肉マン マッスルタッグマッチ	11.20m
4	ブーヤン	ブーヤン	9.40m
5	ハンマーブロス	スーパーマリオブラザーズ	9.13m
6	影	影の伝説	8.43m
7	ウルトラマシン	タッグチームプロレスリング	8.50m
8	スーパージョー	戦場の狼	7.14m
9	コング	ドンキーコング	5.95m
10	カン太郎	東海道53次	5.81m
10	権べ	いっき	5.81m
12	高橋名人	高橋名人の冒険島	5.44m
13	クッパ	スーパーマリオブラザーズ	4.83m
14	アーサー	魔界村	4.60m
15	ディグダグ	ディグダグII	4.58m
16	がいこつ	悪魔城ドラキュラ	4.52m
17	ウィン	アトランチスの謎	4.37m
18	シモン	悪魔城ドラキュラ	3.45m
19	ジャッキー	スーパーチャイニーズ	2.72m
20	マリオ	スーパーマリオブラザーズ	1.00m
参考記録	フラッピー	フラッピー	∞
参考記録	ワルキューレ	ワルキューレの冒険	∞
参考記録	ダーナ	ソロモンの鍵	変化する
参考記録	ツインビー	ツインビー	測定不能
参考記録	ゴエモン	がんばれゴエモン! からくり道中	失格

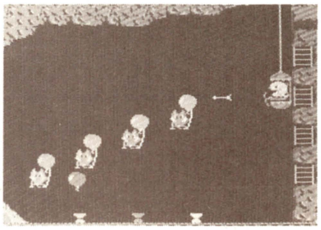
参考種目

いくらゲームのヒーローたちだからといっても、不得意な競技だってあるのだ。参加したはいいけれど、なかなかいい記録が出ず格好悪い思いをするなんて、あんまりかわいそう。なにかひとつでも目立てる競技を作ってやれないか！　つーわけで考えてみた参考競技だけど、はてさてこんなもんが本当に大運動会の競技になれるもんなの？ キミならどんな競技を採用するかな!?



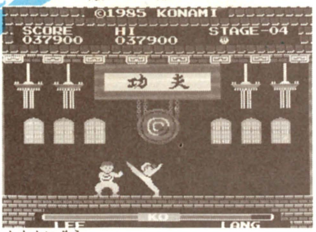
シンクロナイズドスイミング

⬆この優雅な動きに注目してほしい。パートナーが敵だから難しいんだぜっ!!



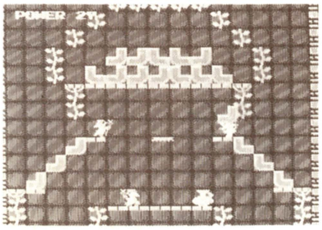
アーチェリー

⬆上下にズリズリ移動しながらのアーチェリーだ。早くしないと上から岩が!!



新体操

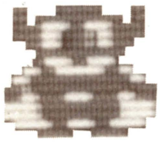
⬆この足のあげ方、カッコいいでしょ!? 使う器具がナイフなんてめずらしいわね。



クロスカントリーラリー

⬆重い荷物持っても走るスピードがかわんないんだぜ。荷重力なら負けないのだ。

総評



やったぜ！　ファミコン界１のスポーツマンはオレ!!

ほいじゃあ、いよいよ総合順位の発表だ。（得点は各種目１位を20点としランクに比例させ下げていった）今回の総合チャンプは!?　ジャーン!! 前回の２位から雪辱を果たしたボンジャック選手だ。やっぱり跳躍競技での健闘が光ったね。以下２位は同率でマリオと影に決定!!　てなわけで秋の大運動会は終わり。またいつかやるから、そんときはヨロシクねっ!!

順位	出場選手	ゲーム名	得点
1	ボンジャック	マイティボンジャック	58
2	マリオ	スーパーマリオブラザーズ	55
2	影	影の伝説	55
4	高橋名人	高橋名人の冒険島	46
5	チャレンジャー	チャレンジャー	38
6	キン肉マン	キン肉マン マッスルタッグマッチ	36
6	リンク	ゼルダの伝説	36
8	サムス	メトロイド	35
9	じゃじゃ丸	じゃじゃ丸の大冒険	34
10	カン太郎	東海道53次	33
11	ハットリ	忍者ハットリくん	27
12	権べ	いっき	25
13	ラファエル	キャッスルエクセレント	24
14	ウィン	アトランチスの謎	21
15	アーサー	魔界村	19
16	ミート	キン肉マン マッスルタッグマッチ	18
17	ブーヤン	ブーヤン	17
17	インディ	バベルの塔	17
19	ハンマーブロス	スーパーマリオブラザーズ	16
20	忍者君	忍者君	15
20	テクタイト	ゼルダの伝説	15
22	マイキー	グーニーズ	14
22	スーパーマシン	タッグチームプロレスリング	14
24	ハリー	スーパーピットフォール	13
24	ダーナ	ソロモンの鍵	13
24	リー	イーアルカンフー	13
24	スーパージョー	戦場の狼	13
28	コング	ドンキーコング	12
28	ジャッキー	スーパーチャイニーズ	12
28	ロードランナー	ロードランナー	12

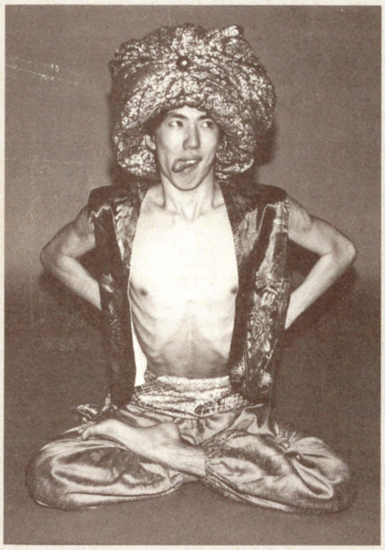
●あて先
「ファミ通大運動会」係

ファミ通町内会クイズ

円高是正のため海外へ輸出するゲームは？
（岐阜県　岡本浩司　会員番号申請中）

{答えは次のページにあるよ〜ん}

連載第六回 憧れのファミヨガ 明日への希望編



レッドアリーマーの♬ワタシ待ぁつーわ♬のポーズ

■効用■

たとえどんなことがあろうとも、とにかくなんでも絶対に初志貫徹なのだ



●あて先 「憧れのファミヨガ 明日への希望編」係

暗くじめじめした墓場のまん中で、ただ座りつづけるレッドアリーマー。カラスが飛ぼうと食虫花が火を吹こうと、ひたすらアーサーの到着を待ちつづける。けれど出番はなかなかこない(ごめんね、へたくそで……)。やがて日が暮れ、今日も待ちぼうけ。「ご精が出ますね」の言葉を残し、土中への帰宅を急ぐゾンビたちにも、「仕事ですから……」とつぶやくだけ。永遠にアリーマーの座禅はつづくのだ。たとえ目的が他人の邪魔をすることでも、この執念深さは見習う価値はある。さぁ、日ごろは意志が弱くて困っているキミたち。レッドアリーマーのポーズで精神集中。とにかくなんでも絶対に初志貫徹の強い意志を持とう。

(今週の伝承者 奈良県 平野ゆみ 555558)

大ファミ少年コーン・夏休みお勉強スペシャル

中国語講座総評

中国語講座(第6号)でだした宿題の解答および成績優秀者の発表なのだ。応募総数540通のうち正解80通。その中から抽選で10名に500ガバスをプレゼントするぞ。おめでとう!!

解答

1	星的戦士	スターソルジャー	4	双子蜂	ツインビー
2	炸弾夫	ボンバーマン	5	鉱坑跑将	ロードランナー
3	宇宙的侵略者	スペースインベーダー	6	天空的孩子	スカイキッド

成績優秀者発表

①	兵庫県	伊井　彰	会員番号	600073
②	神奈川県	陳　益　謙	会員番号	申請中
③	群馬県	豊田　健二	会員番号	申請中
④	東京都	近藤　修一	会員番号	600074
⑤	神奈川県	井上　弦	会員番号	申請中
⑥	兵庫県	吉崎　和弘	会員番号	600075
⑦	広島県	竹端　浩明	会員番号	527453
⑧	兵庫県	森本　哲治	会員番号	341610
⑨	大阪府	五十川靖高	会員番号	600076
⑩	静岡県	岡本　大輔	会員番号	600077

応募のしおり

わがファミコン通信編集部では、読者のみんなからの投稿を大募集しているのだ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新しいコーナーへの企画、その他どの範ちゅうにも入らないギャグなど、ともかくおもしろければなんでもOK。きみのアイデアを送ってくれ。あて先は以下のとおり。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
「ファミ通町内会」
××××××係

最後の×××には、応募するコーナー名を必ず書いてね。採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせて、ガバスチケット(100～102ページ参照)をプレゼントしているぞ。キミの手紙を待ってるぜっ!!

ファミ通町内会格言

ノルフェ過ぎれば熱さを忘れる……メトロイドより……
(神奈川県　山口大蔵　会員番号　600072)

●クイズの答え

ドルアーガの塔($上がるの塔)

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

「ぼくは大きくなったらマリオになるんだーい」と、弟ははりきっています。こうゆう弟をどう思いますか？　ちなみにまだ3歳のむじゃきな男の子です。

（和歌山県　坂口智哉　13歳）

かわいいと思います。でも、そのうち、キノコより背が低かったらイヤだいっ、とか毎日毎日おなじ色の服ばっかりでつまんないよお！　とか言ってすぐに気分がかわります。だれでもみんな、小さい頃は、ダイナマンになりたいとか、ゴレンジャーになりたいとかウルトラマンになりたいとか、まー色々あるわけだ。人によっては、私は貝になりたいとか、雲になりたいとかいうのも出てくる。そのうち、自分の言っていることと、世の中の矛盾に気づくでしょう。

大きくなりたい編集者

ぼくはアンケートはがきの○付けのところに、みんな○をしました。

（広島県　広田朋浩　?歳）

アンケートはがきの人気投票って、けっこう気になるんだよね。だいたいいつも発売日の2週間後くらいに集計結果が発表されるんだけど（投票数と順位まで出てるんだぜ）、やっぱり自分の担当したページが上位にくると嬉しいよね。なんとなくテストでいい点とったみたいで。町内会担当なんてピンクのマーカーで自分の担当したページにチェック入れてるしさぁ。ファミ坊なんか、ファミ道楽がベスト10入りするとかならず編集部の壁に集計結果をはりだしね。はげみになるんだよね。みんなもアンケートはがき、しっかり出してね。

アンケートの集計結果が出るたびに胃痛になる編集者

ガバスが欲しいよーつ。もうちょっとガバスが簡単に、しかも多く手に入ればいいんだけどなあ。ぜいたくかな。

（青森県　佐藤正哉　12歳）

そりゃ、ぜいたくってもんだよ。子供のうちから、ラクしようとしちゃダメだ。むかしからいうでしょ、若いときの苦労は、買ってから捨てろって。先に捨てちゃうと、トンだ目にあうのだ。人生、ラクありゃ雲あるさ。秘技でも見つけて、コツコツとガバスためようね。くさばのかげから応援してるよー。

日本語を知らない編集者

USA TOP10 のトム氏の写真を載せてください。できれば森下万里子嬢の写真も！

（山口県　木村博夢　15歳）

うーん、この頃どうも、ファミ通スタッフの顔を見たいという読者が多いんだよね。イラストが出てるせいかなあ。

でもって、これは内緒の話なんだけど、いま『ファミ通ができるまで』という企画が進行している最中なのだ。すると、水野店長とかゲヱセン上野とかガスコン金矢とかタジリプロとかの、一連のファミ通スタッフの写真が、なにげなく公開されることになるんだよね。もしかしたら、博夢君の期待どおり、アメリカのファミコンで遊んでるトムの写真とか、新着ゲーム通信の原稿を書いている森下さんの写真とかも、載っちゃうかもしれない。

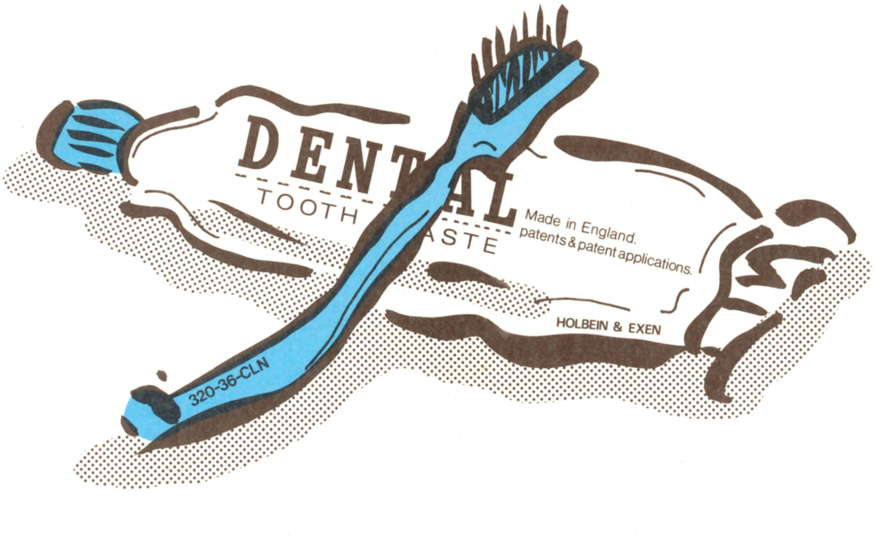
あまり期待しないで待っててください。

『ファミ通ができるまで』制作準備委員長

ぼくの父は、ぼくがファミ通を読んでいると「ホットケーキなんか、ほっとけー」などというさいみん術のようなものをかけて、ぼくをねむらせてしまいます。どうしたらよいでしょうか？

（さいとうけんいち）

あ、知ってる知ってる、その催眠術！　もっといろんなの知ってるぞ。太陽を見ると目がいたいよう。とか、電話になんか、も



N. GOTO

うでんわ。とかね。おっと、回りの編集者が全員眠っちまったぜ。よく眠れるのは健康の証。息子の健康を気づかう、お父さんの気持ちがわからぬかっ！

最近徹夜がつづいている編集者

ある朝、目を覚ましたら目の前で東府屋ファミ坊がニッコリ笑って立っていたので、びっくりしてトリハダが立っちゃって、これは夢だと思ってもう一度フトンをかぶって寝たら、地下迷路に落っこちてしまいました。どうしようと思ってたら、一条の光が差し込んできて、店長が現われて「ついておいで」と手まねきするのでついていったら出口があって、あーよかったと思って目を覚ましたら、目の前で東府屋ファミ坊がニッコリ笑って立っていて、びっくりしてトリハダ立っちゃって、またフトンかぶって寝たら地下迷路に落っこちて……。

こんなときはどうすればいいの？

（アブナイ少年）

はっきりいって、あなたはのろわれています。東府屋ファミ坊を見て大笑いしたことがありませんか。

過去に同じ体験した編集者

ホームランの打ち方を教えてください。（とくめい希望）

一重に、巨人を愛しなさい。

ファミ道楽リーグ戦で巨人担当の編集者

なにが店長の色紙だ！　バカじゃねえか。そんなのほしがる奴がいるか！　なにがもう一度あいたいだ。じょーだんじゃねえや、あってたまるか。バカ丸だしじゃねえか。そんなものもらったってすぐゴミばこ行きだわ！　ざまーみろ!!

以上すべてうそです。ごめんなさーい。

（ひで）

パンパカパーン。意外なことに、ファミ通人気ナンバーワンは、ゲエセン上野氏、ロバート・F・鈴木™博士らを押しのけて、ぬわんとこの水野店長なのですっっ!!とにかくファンレターはくるわ、愛の告白の電話はかかってくるわ、突然編集部に会いにきちゃう人はいるわでもー、ターイヘン。まー、人気があるのはいいけど、仕事中に編集部に来るのはさけてね。どーしても、っていう人は、往復はがきで承諾をとって、許可がおりたら、真紅のバラを２ダース持参すること。

店長のジャーマネしてる編集者

ぼくは、水野店長がだい好きです。前から思っていたんだけど、どうしてガバスシステムの水野店長の色紙は17ガバスでいちばん安いんですか？　水野店長の色紙なら、ぼくは200ガバスぐらい出してもいいんじゃないかと思います。

（ドラゴンクエスト大好きっ子）

なんで店長ばっかりがモテるわけ？　店長のどこがいいんだよ。あいつの取柄って、はっきりいって〝顔が極端に丸い〟だけだぜ。ほかにはナーンもないのさぁ。そこへいくとボクなんか、昔ブラバンできたえてたから、フルートだってサックスだってクラリネットだって何だって吹けるのに。乗馬だってフン族なみなんだからねーっ。ちょっとオデコが光ってるだけじゃん。

とくめい希望の編集者

編集長の小島ファミ隆の本名は、小島文隆っていうんでしょ。裏表紙をめくったスタッフのとこに書いてあるよ。

（ドラクエ好きの女戦士たいまつ）

あれ？　知らないの？　うしろのページに出てるのはペンネームなんだよ。だから編集長の本当の名前はファミ隆。近所じゃ小島さんちのファミちゃんつったら珍名さんで有名なんだよ。

珍名辞典を作ろうと思っている編集者

ぼくの兄はファミコンをやるだけやって、ソフトを買ってくれません。ぼくのおこずかいはもうない。タスケテー、やさしいへんしゅうぶのお兄さん！

（大阪府　田賀英明　13歳）

へんしゅうぶには、やさしいお兄さんなんかいないんだよ。一見やさしそうにみえても本当は全然やさしくないんだ。だって原稿かいてよ、かいてよって、同じへんしゅうぶのお姉さんが涙をためてたのんでるのに、「てへへ」なんていって『ゴルフ』やったり『ベースボール』やったりしてるんだもん。そんなお兄さんたちに無理やり仕事をさせてるから根はやさしいお姉さんたちも、いつしかコワーイお姉さんになっていっちゃったんだ。だから兄弟仲よくして、へんしゅうぶのお兄さんなんかたよるのは、これっきりにしといたほうがいいよ。

根はやさしいお姉さん編集者

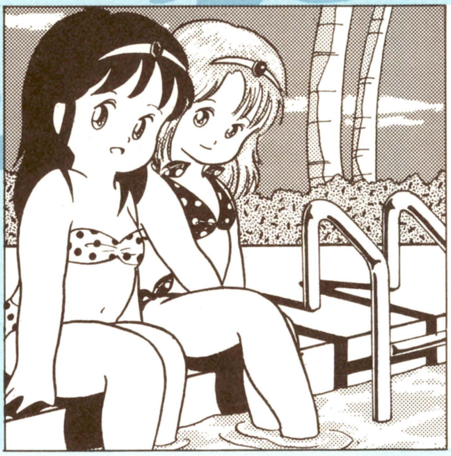


GAME FREAK

キミの指に奇跡を起こす！ 指・鍛練

前口上

「10月は夏でも冬でもない季節……」てなもんです。てっとりばやく言えば、秋だな。秋と言えば想いにふける季節である。思えば編集部が地獄と化した創刊号から連載始めてはや第９回。毎号毎号、ない頭をしぼりきり、疲れた指を酷使してきた我々講師であるが、最近少し楽になって来た。そう、報告のはがきが増えているのだ！　このまま対数的に増えていけば、はがきを貼り合わせて家が建つぐらいになるだろう。ま、そんなしょーもない話はどーでもいいとして、とにかく非常に嬉しいぜ。親孝行のつもりで報告を出しまくってくれ。できればビデオゲームがいいな。それじゃ、今週もいっちょ行くか！

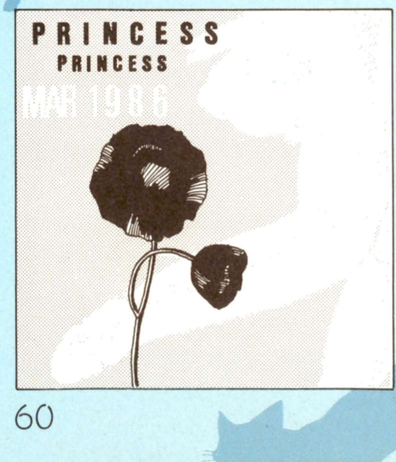


ビデオゲーム　スラップファイト

あいかわらずネタのつきないゲームだな。ゲームセンターでの人気もまだ燃えつきていないよーだぜ。こーゆーゲーム、俺好きだぜ。

さて、鍛練技だ。まずは隠れボーナスだぞ。ゲームがスタートする時に、レバーを左下に入力しながら武器選択ボタンを押しっぱなしにしておこう。すると何事もなくゲームは始まる。んで、一番最初に出現する丸々とした敵を撃つと、その敵の点数＋１万点が入っちゃうんだよん。

次は自分の味方を出現させる技。一番初めのボスを倒し、すぐショットにつけかえる。そのまま進んでチューブ（中で小さい奴がうごめいている所だよ）まで来ると、お味方登場！　勝手に動きまわってくれて敵を倒してくれる。うれしいぜ。



ゲーム黒魔術番外編
～帰って来た渋沢龍彦～

全国巡礼の旅に出た渋沢師範が帰って来た。えらい早く帰って来たなァ、と思っている私を尻目に師範はひたすらはがきを読んでいる。なにかつぶやく師範……「長崎の鶴、新聞の切り抜きで『ある５すのせんシのワザ』なんて書くな。東京の志村は目のつけどころが良い。京都の小西の技は私の愛用技だ。静岡の石川、神奈川の安藤、新潟の山本、みんな偉いぞ。うるうる」師範の優しい心に涙する私。そして師範は再び旅に出ていったのである。

マークIII　北斗の拳

誰がどう見たってきれいな画面のマークIII。この『北斗の拳』も、当然きれいだぞ。わしはこっちの方が好きぢゃ。

さて、各面の最後に鎮座ましましたる親玉君。彼らも人の子、あたりまえだのクラッカーてなもんで、当然秘孔があるわけ。今回はその秘孔全てを教えちゃおう。秘孔は、相手の体力を極限まで減らさないと、突いてもしょーがないんだって事を頭に入れておいて。

まずシン。ヒョウヒョウとはねる彼の秘孔は胸だ。パンチでもキックでもかまわん。永劫の眠りにつかせてあげよう。

次はカーネル。こいつぁ弱いぜ。シンに負けるわしでも倒せるぞ。秘孔は頭だ。普通に立ってパンチすれば、かぱすーんと当たるぞ。

３面はただのでくのぼう、デビルだ。マンがつくと、背中に羽根がはえるかもしれん。秘孔は頭。

丈夫な病弱男。トキには秘孔がない。逃げまくって、襲ってきたところを攻撃すれば勝手にくたばる。柔の拳を教えてくださるのだ。

師匠コンプレックス男、サウザーは、飛びげりしてくるところをジャンプキックでいい。わしはこいつ嫌いだ。性格悪いんだものな。

いよいよ最後のラオウ。こいつぁ文句無しに強いが、秘孔はある。肩をパンチせよ！　おしまい。

PRESENTS 道場

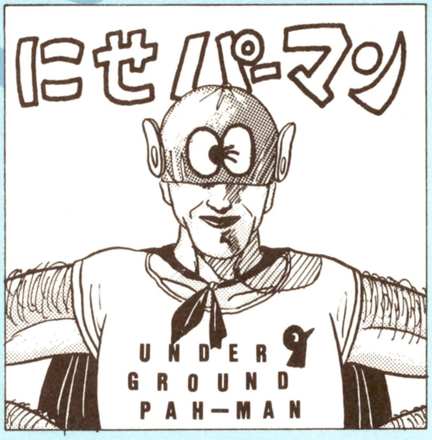
第9回

【講師】
田尻智・渋沢龍彦・二木康夫
【絵師】
丸山傑規

ファミコン ソロモンの鍵

『ソロモンの鍵』のBGMを口ずさむ時のコツを伝授しよう。それはやけくそに強弱をつけ、ひらひらと舞いながら唄うことだ。参考にしてくれ。

そんな事より鍛練技。上下に動くヌエルが壁をつきぬけてしまうのだぞ。まず、いきなりでなんだが、最終面まで行っておくれ。最終面とはルーム48の次の部屋の事だ。そしたら右下すみまでたどりつこう。一番下の段の右から2番目に石を出し、乗る。すぐ左にヌエルがいるから、そいつの通り道のド真中に石を出す。で、消される。これをしばらく繰り返していると、ヌエルがすぐ上の壊せない石を、そしらぬ顔で素通りしていってしまうのだ。他の面でも、キャラクターが多い所なら出来るハズ。チャレンジしてみてちょ。



ビデオゲーム リターンオブイシター

相変わらずの金喰いマシンだなァ。一夏かかってもクリアー出来なかった人を尻目に、当道場では最終面クリアーの方法を2つ教えてちゃおうってか。

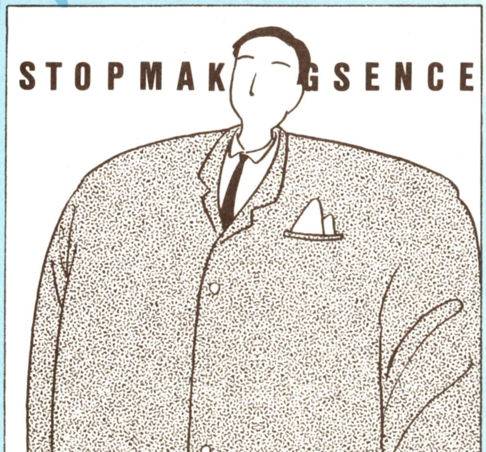
一番普通なクリアーの仕方。すべてのアキンドナイト（8匹おる）を倒せばいいのであるが、彼らはヤケクソに強い。常にカイがギルをサポートしてあげないと、駄目アルヨ。HEALやCUREで、残りタイムやギルの体力を復活させながらじゃないと駄目だ。1匹ずつおびき出して倒した方がベターだよ。

もうひとつ。これは山梨の片桐君の報告の鍛練技なのだ。他にも送って来た人はいたけど、彼が一番早かったぞ。鍛練技報告は、スピードが命だからね。んで、やり方は簡単至極。スタートしたら、SPECIALの〝DUO DIMENSION〟なる呪文を、一発使ってみてちょ。敵を倒さないでもクリアー出来るぞ。片桐君には、ぴったし1000ガバス送るよ～ん。

ファミコン メトロイド

役に立たないがおもしろい技をひとつ。

最終目的地ツーリアンに行き、ゲームオーバーにして再びコンティニューで始めよう。エレベーター乗り場から始まるから、近くにいる絶叫小町、メトロイドをエレベーター近くまでおびきよせる。サムスをエレベーターの上で待たせ、メトロイドに喰われると同時にレバーを上へ！　精力を吸われながらエレベーターを登るサムス。うまくタイミングが合うと、ディスクが作動すると同時にサムスが死ぬハズだ。そのまま放っておくと、エレベーターの中でボケッとするサムスが現われるぞ。さらに放っておくと、サムスが下に落ち、ゲームオーバーになる。で、コンティニューすると、なんとスタート地点から始まるのであった。ちゃんちゃん。



指鍛練の結果を知らせなさい!!

うおおおッ！　はがきが多いッ!!　この日を幾日待ったことか……みんな、ありがたうでござる。それでね、お願いなのだが、なるべく封書は避けるようにたのむわ。封書はいろいろと不都合があって……お願い。

さて、指鍛練の結果を鍛練技として報告してくる人が多い中、純粋に結果を知らせに来た人がいる。「俺は指を鍛えまくった。おかげで指先が堅くなり、プレイには都合がいいが、指の震えのおかげで新聞が読めなくなっちまった。あわれな指だ」大阪の芳賀！　そのバカ正直さに免じて750ガバス送ってやるから待っとれよ。こーゆー報告も待ってるから、ドンドン頼むぜ。

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部
「指・鍛練道場」○○○○係
（○○には、ゲーム名を書くこと）

ゲヱセン上野の 三半規管にグッとくる!!

以下同文

今日(1986年9月3日)、できたてのファミコン通信第7号をペラペラとめくっておったら、13ページの真ン中のイラストが目に止まった。おや、これは……!? って、べつに、ほほのボカシがミスってるとかゆーんじゃなくて、白倉由美の絵に似てるなーっと思っただけさ。それはそうと、先日、店長が買ってきたダイナビー(手首をキタエルやつね)をぐりんぐりん回していたら気持ち悪くなってしまった。昔から乗り物酔いの激しい私なのだった……。

Q 写真をうまくうつしたいんですが、どうしたらいいでしょう。

ぼくは写真をあまり写したことがありません。2～3度写して、ウラ技募集に出したら、写真の写りかたがダメでボツになったりしたことがあります。

写真はどうやったら、うまく写せるのでしょうか? どうかいいちえを。

沖縄県　下地哲蔵

A うーん、なるほど。写真の写しかただね。実は私もオリンパスのOM-30を持ってたりするのだね。はぜOM-30かとゆーと、私は大変目が悪いので、ピントが合わせやすいやつが欲しかったのだ。電池を5個も使うから不経済なんだけどね。でもなあ、α-7000のほうがよかったなあ。でもあの頃は売ってなかったしなあ。まあ、いいや。そんなこんなで、今回は画面撮影のプロフェッショナル、鈴木東玉博士をお迎えして、画面撮影のノウハウを伝授するぞっ!!



鈴木東玉博士と、ご自慢の機材。つねに持ち歩いているのだ。

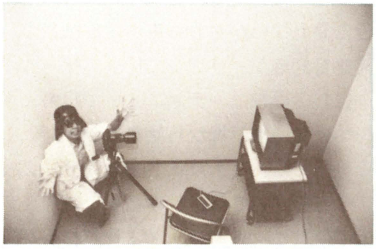
画面撮影のすべておしえます!!

い 暗めの部屋が成功のヒケツさ

画面写真は暗一い部屋で撮らなくちゃダメ!! なぜなら、明かるい部屋だと、照明その他、部屋の中に置いてあるものがブラウン管に映り込んでしまうからなのだ。下の写真はうす暗い部屋のサンプルだが、本当は、これくらいの暗さじゃいけない。一寸先は闇!! くらいのなーんも見えない部屋で撮影すべきなのである。



私は巨人でしかプレイしないっ、といって関係者を困らせる博士。

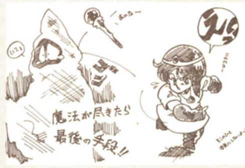


ろ プレイしなけりゃ始まらないっ!!

暗い部屋とカメラが用意できたら、早速ゲームをプレイするのだが、このときはあかりをつけておいたほうがいい。まっ暗な部屋で、ブラウン管をじっと見つめていると、目が疲れてくるからだ。今回、鈴木東玉博士がプレイしたのはベースボール。普段から読売ジャイアンツの熱狂的ファンである博士だけあって、か細い指先にも緊張が感じられる。

イラスト指南





⬆千葉県　小川哲史
⬅愛知県　金田浩樹

最近こればっかのイラスト指南である。なにがこればっかなのかとゆーと、質問の手紙がほとんどこないくらい、イラストのはがきばっかなのである。私は困ってしまうのだ。イラストもいいけど、質問のはがきもくださいな。あと、イラストは、べつにゲームネタじゃなくてもいいぞ。早いハナシが面白いか、うまけりゃなんでもいいのだ。ひとつだけいっとくと、夢いっぱいディスクは完ボツだ。

裏指南

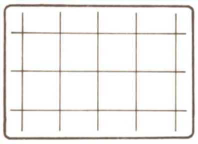
Q・私は21歳のOLです。はっきりいって、ほしいものはなんでも買えます。私のへやはワープロ、パソコン、テレビ、ビデオ、ミニコンポ、そしてファミコン、ディスクシステム、新しいソフト。ところがなにひとつ役に立っていないのです。　鳥取県　梅谷美乃

A・私は21歳のぷーたろです。はっきりいってなんでも買えます。CD、パソコン(5コ)、レーザーディスク、ビデオ(2コ)にシンセ(2コ)にデジタルドラム(2コ)。もちろんファミコン(ディスク付き)やセガマークIIIもあります。欲しい物が買えるって幸せだと思います。

博士はCANON F-1がお気にいり♡♡



数あるカメラコレクションの中でも、特に博士のお気に入りなのが、このCANON F-1と、フォーカシングスクリーンADの組み合わせ。ファインダー内の露出計がアナログ式だし照明がいいので暗いところでも見やすいというのが、その理由だそうだ。また、フィルムは、コダックのEPRやEPDをよく使うとのこと。普段はEPR、全体に黒が多い画面を撮るときはEPDと使いわけるらしい。ちなみにレンズは100ミリマクロF4を愛用している。当然モータードライブだって持っているのだ。



は 三脚の高さとアングルを調整!!

撮影すべき画面が出たら、ポーズで止めて、撮影の準備にとりかかる。基本は、テレビ画面に対してカメラをまっすぐにセットするとゆーこと。そのためには、三脚の高さと角度を調整しなくてはいけない。上のフォーカシングスクリーンADのような方眼のフォーカシングスクリーンだと割合あわせやすいので、リッチな人は購入してくれ。



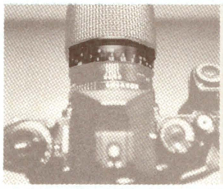
高さを調整する博士。プロなので、やはり余裕があるのだ。



アングルを設定する博士。プロなので、よそ見してても大丈夫。

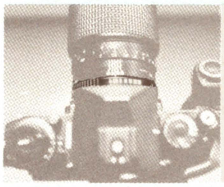
に ピント、絞り、シャッタースピードをセット

いよいよ大詰め。ピントはわかるね。引き伸ばしても平気なようにしっかりセットすること。絞りとシャッタースピードはちょっとむずかしーぞ。レンズを開放から2目盛くらい絞り、それが+1くらいになるようにシャッタースピードをセットする。このとき当然のことながらシャッタースピードは15分の1以下になっていなくちゃダメなのだ！



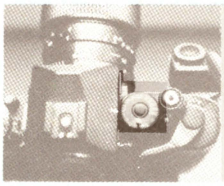
ピント

ピントは合わせても合わせても合わせすぎることはない。じっくり時間をかけて慎重にすべし。



絞り

開放だと、レンズの悪い特性がもろに出てしまうので、1〜2絞り絞ったところで使うようにする。



シャッタースピード

シャッタースピードは15分の1以下に設定。それ以上だと、シャッター幕が映り込んでしまうのだ。

ほ あとはレリーズを押すだけだぜっ!!

準備万端整ったら、あとはシャッターを切るだけだ。このとき、ブレを防止するため、なるべくレリーズを使うようにする。また、リバーサルフィルムを使用する場合には露出を前後何段か変えて4〜5枚撮っておくと、より確実である。しつこいよーだが、シャッタースピードは15分の1以下じゃなきゃだめだぞ!! うーん、緊張の一瞬だぜ。



この瞬間、鈴木東玉博士の鋭い視線が被写体を確実に捉える。



ゴクラクトンボ斉藤の極楽人生

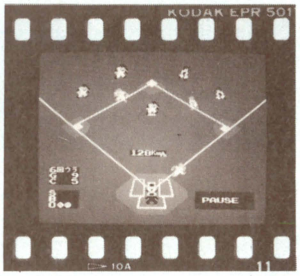
いよいよ今回と次回にわけて、私の愛と勇気の冒険談をお聞かせしよう。題して〝私の体には3ヵ所のキズがあるんだよー″である。これは私の輝かしい青春の1ページともいえる事件であった。

ある晴れた春の午後、中学を途中で消えた友人がひょっこり私の下宿へとあらわれた。「オイ、いい仕事があるんだけどやらない」友人はパンチパーマの頭を振りながら部屋へ入ってきた。「仕事って？」「それがお前、男なら泣いて喜ぶ仕事だぜ」「だから何だよ！」「ホ・ス・ト、ホストだよ」。私はホストと聞いた瞬間、すっかりヤル気になっていたが、日頃硬派で通っているため、渋い表情をしてやった。「いやー、お前がこんな仕事を嫌うのは解るが俺の顔をたててくれよ」。私は友情に負けて引き受けたように装ったが、内心では札束と象がリンボダンスを踊っていた。

このホストクラブに務めてからは、フーテンのカッコウから抜け出し、女性への接し方から酒のイロハを覚えていった。そして事件は起こったのである。

へ 現像に出して完成だぜっ!!

撮り終えたフィルムはなるべく早くカメラ屋さんに持っていって現像してもらおう。自分でできるという奇特な人は、自分で現像してもよいぞ。



ラボから戻ってきた撮影ずみのフィルム。さすが、完璧な出来。

次回予告

さーて、来々週の以下同文は……？ みなさんお待ちかね、ガバスプレゼントの正解者&当選者の発表と、その他、もろもろの定例記事をやります。じゃ来々週もまた見てくださいねー。んぐっんぐぐ。

裏指南

Q・以下同文を4色カラーにしてほしい。じゃなくて、しろーしろーしろー！ ところで、ぼくはたったの6本しかカセットを持っていないのですが、これでもファンとしてファミ通買っていいですか？
東京都 高野暁太

A・エライエライエライエライ、エライぞ。あー、4Cに復帰したいなあ。でもなあ、ムリだろーなー。2ページじんなっちゃったしなあ。最近、胃の調子も悪いし、血は足りないし、腰は痛くなるし、すぐ疲れるし……。困ったなー、困った困った。どうしよう……。

ファミ道楽

発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座 東京4-161144
©1986 FAMITSUHENSYUBU

ファミコンクロスワード 第3回

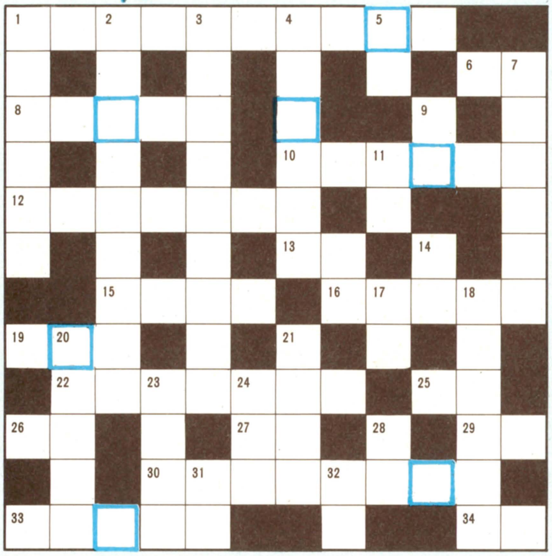
早いもの勝ち！ 大プレゼント 合計10,000ガバスだぜ!!

お待たせ!! 大好評の『ファミコンクロスワード』第3回だぜっ!! 応募方法はいつもと同じ。7つの太い枠内の文字のうち6つを組み合わせて(1つは不用)、あるゲームに登場するキャラクター名にすればいい。これで5千ガバスもらえるんだから、はっきりいって応募しなきゃソンだ。

先着正解者1名に5千ガバス、正解者のなかから抽選で5名に千ガバスずつの、合計1万ガバスの大プレゼントなんだぜっ!!

官製はがきのウラに①答え(キャラクター名とそのキャラクターが登場するゲーム名)と②ファミ道楽でこれからやってほしいことを書いて、すぐに送るべしっ!! もしかすると当たっちゃうぜっ!!

なお締め切りは10月15日消印有効だ。



参考資料＝アルト鈴木、盛りつけ＝東府屋ファミ坊

〈タテのカギ〉

①ビデオゲームでは、"II"もでたっ!!
②お金かせぎに最適
③3面のボスは怪力男
④カニも登場
⑤最初の武器
⑦2人でも遊べる
⑨『アストロロボ・ササ』で登場するぞ
⑪銀色のハンバーガー
⑭取ると、自機がパワーアップするぞ
⑰『スターソルジャー』の隠れキャラ
⑱3つのものが必要
⑳モアイ
㉑ブタ。200点
㉓一番弱い敵キャラ
㉔使えば裏面にっ!!
㉘攻撃力の強い赤色と、弱い黄色の2種類がある
㉛オ○○。すみれ荘の場所を知っている
㉜呪縛霊。建造中の指揮官だった……

〈ヨコのカギ〉

①無敵もあるぜっ!!
⑥最近では、2メガのものもある
⑧はさみ
⑩海辺の湿地帯にかくされている
⑫春夏秋冬
⑬○○のカギ
⑮取ると、自機がパワーダウンする
⑯一は雷玉、二と四は火炎で攻撃してくる
⑲○○○M
㉒ナイフでやっつけると、200点だぜ
㉕岩もくずせる
㉖4面で登場
㉗○○の下には、ライターがあるのだ
㉙1UPのつぼ
㉚味方がいろんなところに隠れている
㉝仲間を救え!!
㉞スプレーでやっつけられるが、つかまるとアウト!!

第2回(8号)の答え

シ	ン	ゲ	キ	シ	ル	バ	ー	■	コ	ナ	ミ
テ	■	イ	■	ヨ	■	ル	■	バ	■	バ	カ
イ	ズ	モ	ノ	ク	ニ	■	ド	ル	ア	ー	ガ
コ	■	ス	■	シ	■	キ	■	ト	■	■	ミ
ネ	エ	■	リ	ユ	ウ	ノ	ウ	ロ	コ	■	ノ
ク	■	ク	ツ	■	■	コ	イ	ン	■	ノ	タ
シ	ャ	ー	キ	ン	グ	■	ズ	■	キ	■	テ
ヨ	■	ル	ー	■	ノ	■	ロ	ボ	ド	リ	■
ン	■	ナ		ユ	ニ	コ	ー	ン	■	ン	■
■	リ	■	ト	■	ノ	■	ブ	■	バ	グ	ラ
テ	ツ	■	イ	ナ	ズ	マ	■	コ	■	■	グ
■	パ	ー	チ	キ	■	マ	ル	テ	ビ	オ	ラ

〈答え〉ネズミオトコ(ゲゲゲの鬼太郎)

選抜ファミ通野球リーグ戦成績

(第10節 9月5日まで)

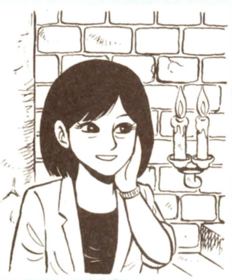
チーム	試合	勝	負	分	得点	失点	本塁打	率	差	巨人	阪神	ヤクルト	中日	大洋	広島
巨人	84	57	22	5	15.1	10.0	158	.722			9①9	12−6	9①3	13②2	15①2
阪神	91	61	28	2	13.6	9.8	158	.685	1.0	9①9		10−6	14①3	14−5	14−5
ヤクルト	65	32	33	0	11.8	11.1	100	.492	18.0	6−12	6−10		6−3	7−3	6−5
中日	69	25	41	3	9.8	12.6	96	.379	25.5	3①9	3①14	3−6		9−5	7①7
大洋	76	25	48	3	9.1	13.5	105	.342	29.0	2②13	5−14	3−7	5−9		10①5
広島	78	24	51	3	8.8	12.4	102	.320	31.0	2①14	5−14	5−6	7①7	5①10	

今節の成績

巨人	9−8	阪神
阪神	15−5	広島
阪神	19−3	中日
阪神	18−16	大洋
巨人	16−5	広島
巨人	17−11	広島
巨人	11−7	ヤクルト
広島	11−8	中日
広島	12−4	中日
広島	9−8	ヤクルト
阪神	16−8	巨人
阪神	14−11	広島
阪神	21−11	中日
阪神	17−8	大洋
巨人	12−6	大洋
ヤクルト	14−13	巨人
大洋	10−8	広島
阪神	17−10	巨人
阪神	19−9	広島
阪神	18−8	大洋
巨人	28−4	広島
巨人	10−3	広島
巨人	12−6	中日
巨人	14−10	中日
中日	22−11	大洋
中日	14−5	広島

●各チーム担当者
阪神＝東府屋ファミ坊
巨人＝アルト鈴木
ヤクルト＝ひらんや高橋
中日＝FE浜村
大洋＝ガスコン金矢
広島＝八木沢芳彦

紙尾明美ファンクラブ会報
FROM KONAMI　VOL.8



こんどね、ディスクゲームで、『悪魔城ドラキュラ』というのが出たの。お姉さんも、この頃は毎日お家に帰ったら『ドラキュラ』やって遊んでるんだけど、なかなか先に進まないんだ。みんなは、何面ぐらいまでいくのかな。ディスクゲームの新作は、これからも発売されるから、楽しみにしててね。

道楽もの知りメモ

ようやく隠しコマンド入りのゲームが姿を消してきたね。めでたいことだ。今年の初めはコマンド全盛で、どうなるやらと思ったけど、メーカーさんもとうとう、隠しコマンドがゲームをこわす、ということに気付いたみたい。今週は、隠しコマンド衰退記念として、隠しコマンド開発のルーツを探ってみることにしたぞ。

●無敵→ゼビウス('84年11月)
●自機増加→ゼビウス('84年11月)
●難易度変更→ゼビウス('84年11月)
●フリープレイ→オバケのQ太郎ワンワンパニック('85年12月)
●ラウンドセレクト→キン肉マンマッスルタッグマッチ('85年10月)
●コンティニュー→スーパーマリオブラザーズ('85年9月)
●裏面→ドルアーガの塔('85年8月)
●パワーアップ→ポコスカウォーズ('85年12月)

老舗はなんといっても『ゼビウス』。発売後1年の去年の暮れに、すべてのコマンドが出そろったかんじだね。メーカー別にみると、ナムコ4、バンダイ2、任天堂1、アスキー1といったところ。うーん、『ゼビウス』はやはり、偉大だったんだな。

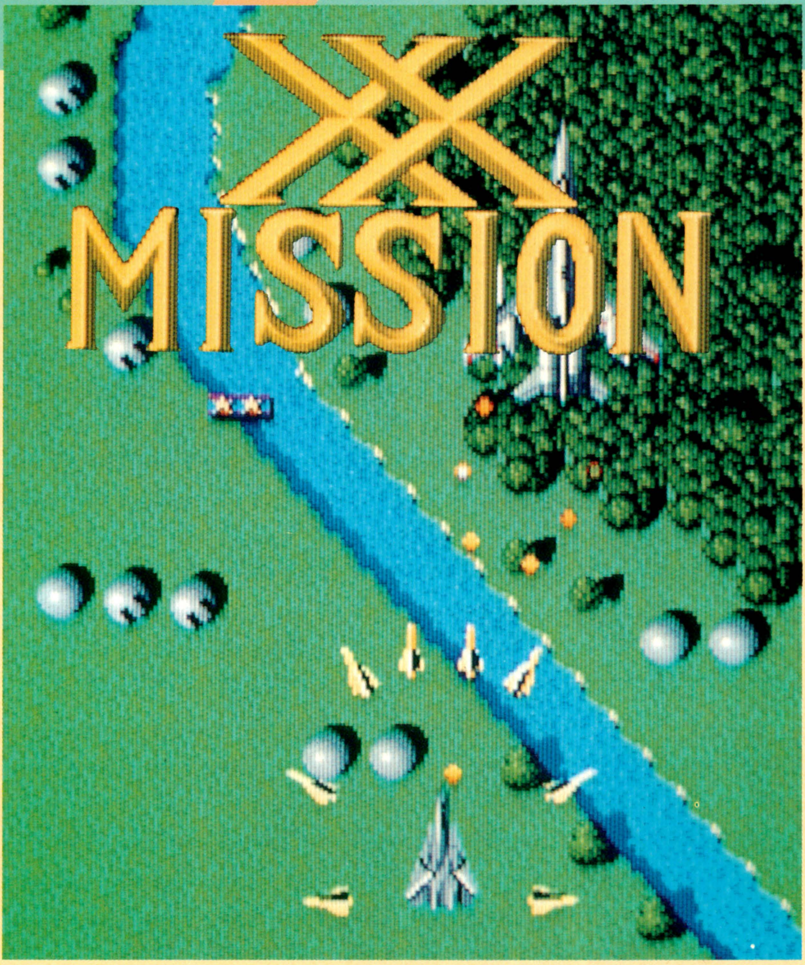
もろもろのはがきの宛て先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエス南青山ビル (株)アスキー
ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部



ビデオゲーム通信 9

あーあ、すっかり秋になっちゃった。もっと海に行って泳ぎたかったなあ。今頃じゃ、行っても寒いし、クラゲが死むほどいるだろうし。また来年を待つとするか。ちえっ。まあ、せっかく過ごし易い季節になったんだ、ゲーセンにでも行くぜ。秋は新ゲームが多いしな。それこそ、はいて捨てるほどあるぜ。今週は秋の新作の中で『XXミッション』を紹介しよう。現実感タップリゲームだ。GOだ。

超映像 スーパーリアル



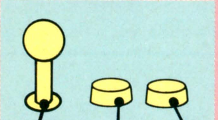
最近、辛口のゲームが多くて困ってるゲーセン野郎は多いんじゃないか。ゲームをただプレイするだけなのに、やたら約束ごとが多かったり、妙にクソ難しいだけだったり。そんな貴兄におすすめのゲームがこれ、『XXミッション』。

こいつは気分爽快ゴキゲンなゲームだぜ。ルールは単純明解、ただ敵爆撃機を撃ちまくるだけの『ゼビウスタイプ』のシューティングゲームだ。別に死ぬほど難しいこともない。まったくイカス奴だぜ。暇な時はモチロン、忙しい時も楽しい時も悲しい時も、気軽にテーブルの前に座ることができる、このライト感覚がナウだ。ライト&ナウだ。

易しくて単純だから、「ワタシ、ゲームぜんぜんダメなの」なんていってる彼女とでも、安心してふたりプレイができるのも、要チェックなのさ。これからは、『ギャラガ』『マリオ』だけじゃない、ふたりのハッピーゲームライフを約束だ。ヒャッホー！

敵機のデザインは、実在のある国の爆撃機を参考にしてる、この本物感覚もうれしいぜ。

HOW TO PLAY



8方向レバーで自機を移動させるぜ。

こいつで空中物を撃ちまくるぜ。

こいつで地上物を撃ちまくるぜ。

操作は簡単だが、ただやぶからぼうに撃ちまくってちゃ、能率が悪い。ボタンを2つとも押すと空中物攻撃用の方のボタンが優先されちまうからだ。つまり、空中と地上は、いっぺんには攻撃できないのサ。うまく撃ち分けるコトが上達のコツだぞ。

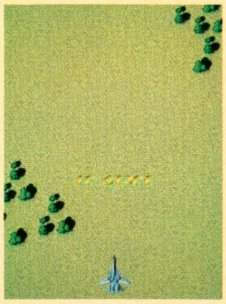
XX MISSION あなたの腕前わ？

1 タイトル画面



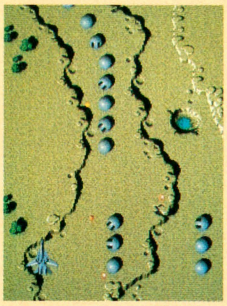
これが、ＵＰＬ１年ぶりの新作『ＸＸミッション』。金色のロゴが美しく、しかも渋い。

2 ゲームスタート



さあ、ゲームスタート。広大な砂地を、いま離陸！　最終目的地は北極だ。行くぜ。

3 最前線



不気味に連なる地上砲台群だ。いったい誰が？　何のため？　まったく謎は深まるばかりだ。

4 地上爆撃



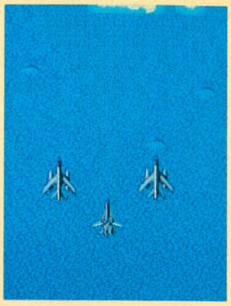
地上攻撃も、弾がバカバカ出るから、気分爽快だ。男の破壊本能をくすぐるぜ。

5 ブルー・アイ



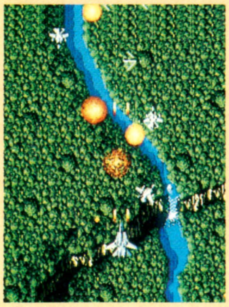
青い核を持つ大型砲台が出現。弾を次々と発射してくるウルサイ奴だ。爆破だ、爆破。

6 敵爆撃機との遭遇



背中に悪寒が走る、と思った瞬間、２機の敵機が後ろからゾーッと飛んできた。やるな。

13 密林地帯１



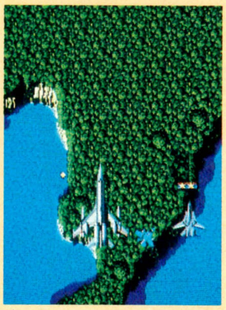
密林地帯は、樹木も多いが謎も多い。森の中に見えない敵がいて、攻撃をしてくるぞ。

14 密林地帯２



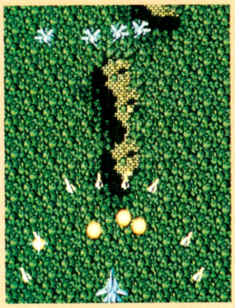
インベーダーゲームのように往復飛行しながら近づいてくる編隊だ。撃ち逃すな！

15 大型機との遭遇



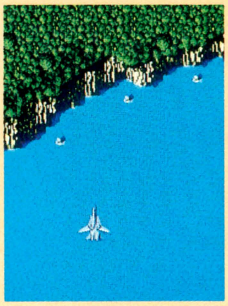
出たーっ！　デカキャラだ。もちろん、たくさん弾を撃たないと破壊できないぜ。

16 パワーアップ



"WAP" というパワーアップアイテムの中で最強の８発ミサイル弾だ。これは強力だぜ。

17 休息



ひとときの休息。敵はいない。じっくりと背景を味わえる一瞬だな。静かだぜ。

18 超大型機出現



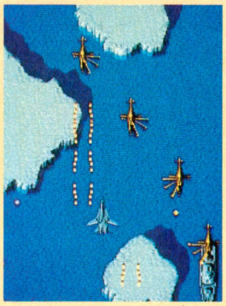
出た出た出た。ＸＸ最大のキャラクターだ。これは最強だぜ。死ぬほど撃ち込め！

25 黄泉の国２



このクソ暗くて怖い所に、またしてもこのヘリ軍団の来襲だ。一番腹の立つシーンだ！

26 北極圏突入



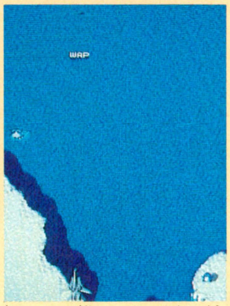
遂にオレは来た！　最後の戦場に！　今や戦いもクライマックス、難度も中々だい。

27 ラストバトル



この群がる蝿のような小型機の大群！　いよいよ終末は近いぞ。余力を出し切って戦え。

28 ゲームセット



終わった。何もかも。平和の到来を象徴するかのように、鯨とペンギンが笑っている……。

青春のさばヲり BY 田尻　智

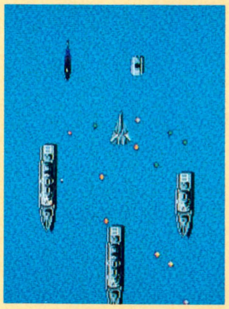


この雑誌を読んでるキミたちの中には、「ぜんぜんゲーセンなんて行かねーだよ」とかいってる者もいるだろう。だが、若者よ！　今ファミコンソフトの半分がビデオゲームからの移植だということを知れば、決して無視できる存在ではなかろー。『冒険島』はゲーセンの『ワンダーボーイ』の移植だったし、今度でる『うる星やつら』もゲーセンじゃ、もう『モモコ120%』というゲームででているのサ。ファミコンフリークは友達と差をつけるために、必ずゲーセンにチェックを入れよー！

何点トレル？

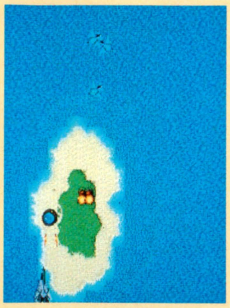
単純明解シュウティングゲエムダ!

7 大海原での死闘



美しい海も、きゃつらに侵されていた! 鬼のように弾が飛びかい、自機も大ピンチ。

8 孤島



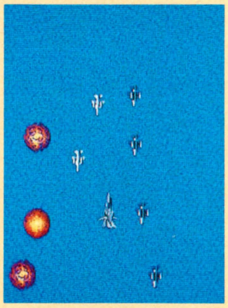
南海の孤島。攻撃も穏やか。島の砂浜を撃つと青い核が出るぞ。さらに撃ってみよう。

9 じゅうたん爆撃



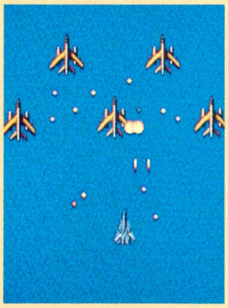
これぞヤリタイ放題のじゅうたん爆撃だ。燃え上がる敵基地! ウキウキするぜ。

10 フォーメーション



小型機のフォーメーション攻撃は、油断するとすぐやられるぞ。弾をうちまくってろ!

11 大編隊



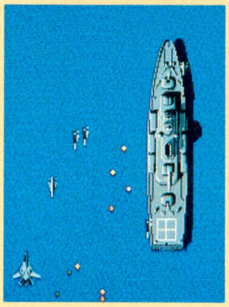
今度は数が多いぞ。追い抜かれる時に、上手く敵機と敵機の間を、すり抜けるんだ!

12 ミサイル群



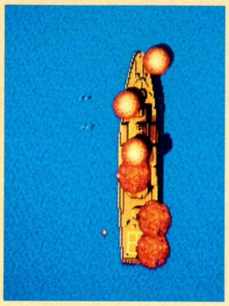
怖い! 小さいながらこの迫力はなして? 1発も弾を撃たずに避けてみよう。

19 大戦艦



戦艦ポチョムキン!? これもダイヤより固い。たいていのプレイヤーはここで死ぬぜ。

20 撃破!



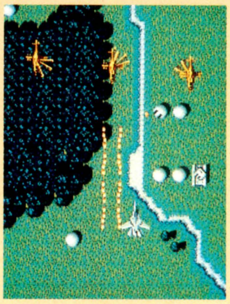
まぐれか、腕前か、とにかくやっつけた! 大爆発する戦艦! 幸せをかみしめる私。

21 砂漠地帯



エルアラメインに風は吹く。荒涼とした砂漠に2台の戦車がエモノをねらってるぜ。

22 ヘリ軍団の脅威



突然現れたかと思うと、光よりも速い(と思われる)機関銃をあびせてくれる。ヤな奴!

23 地獄の境界



お先真ッ暗とはこのことだ。もう何も見えない何も聞こえない。心細いよう、おんおん。

24 黄泉の国 1



1対1の対決とはいえ、これはちと差がありすぎるのでは。でもオイラは負けない強い子。



これが"WAP"だ!

キミも"WAP"をとってみないか?

ゲーム中に緑色の小型機編隊を全滅させるか、もしくは地上の青色の核を撃つと、"WAP"というパワーアップアイテムが出現する。これを逃す手はないぞ。"WAP"のまま取るとただの2,000点だが、何度か撃ってから取れば、4連射などの有利な武器がくっつくぜ。ただしパワーアップしないと先に進めないゲームではないから、無理して取る必要はないぞ。





タジリシェフのおすすめ三ッ星メニウ

この"WAP"を何度も何度も撃つと、三ッ星のマークになることがある。これが最強の8発ミサイル弾のアイテムだ。死んでも取ってみれ! 下の写真のようにたいがいの空中物は一回で倒せる世紀末の香りプンプン兵器だぜ。ただし、効力は一定時間だ、気を付けよう。

1

2

3

4

5

6


セガマークIII通信

はやいものでせがつうもこんかいでよんかいめをむかえましたうれしいなあいつかそのうちふあみこんなんかぬかしてやろうぜみんなそんときをたのしみにしようねだからさいつもここんところにあんごうでおてがみかくからよろしくこんかいのあんごうはまあくすりいのしんさくだあのすぺえすはりやがねんまつにでるらしいよすごいね。



新機軸！これがすごろくパワーアップだ!!

ガルケーブ

セガマイカード 4,300円
●全機種対応



『ガルケーブ』の画面はこう見ろ!

画面上にあらわれるさまざまな情報を理解してこそ、本当のガルケーバーだっ！（ガルケーバーとは、『ガルケーブ』をプレイする人のことだ)。ここをよーく読一んで、キミもガルケーバーになろう！

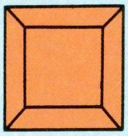
スコア
自分の得点が数字となって、バシッと出てくるのだ。ちょっと男らしい気もするな。

バリアーのエネルギー
このエネルギーゲージがゼロになったとき、敵にやられるとホントーに敵にやられる。ホントーだからつらい。



自分
正式名称はザイガーとゆう。対する敵の正式名称は、ガルバス軍とゆう。

ファイヤーメーター
パワーチップを取ると、このファイヤーメーターのメモリが右に移動する。メモリが止まったところの武器が使える。



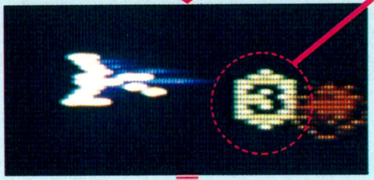
を破壊してチップを取れ！

パーボ

敵を破壊すると、ときどきこーいった四角いブロックになることがある。これがパーボと呼ばれるものだ。パワーアップはこいつにかかっている！



⬅左の物体が自分の機体で、右のブロック状のやつが、いま話題にのぼっているパーボだ。こいつにもう！発当ててやったのが、下の写真なのだ。



これがそのチップだ

⬅パーボにタマを当てると、パワーチップが出てくる。この数字が大切なのだ。すごろくのサイコロのように、3が出たら3つだけ進める。こーやって武器を選ぶわけなのだ。



⬆よみうり巨人軍の王監督の背番号。1だけを10個取ると、なにかいいことが起こるらしい。

⬆よみうり巨人軍の監督を以前ちょっとだけやったことのある長島サンのかつての背番号。

⬆パワーチップは数字が大きいからといってエラくはない。であるからして、これもそう。

⬆たまにⒸマークが出てくることがある。取ると、画面上の敵がぜーんぶ得点に早変わり。

プレゼントねっ！

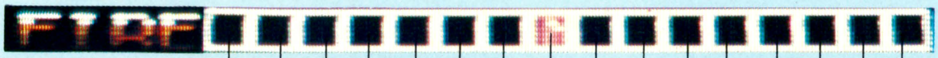


私はコレを待っていたのだ。『セガ㊙ハイテク集』の第2巻が発売されたのだぞっ！ 今回はその発売を記念して、ここに記念樹を植え……植えないで、プレゼントをしてしまおう。なんといっても新作先取り、『ザ・キャッスル』のマップが出てるっちゅーのがスゴイと思うな。欲しい人は下のあて先まではがきで応募してね。5名様だよー。

あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミ通編集部 セガ通プレゼント係

初公開

ファイヤーメーター合わせてパワーアップ



— M BT2T3W — W S T2T3L MT2 — F

パワーアップは、このパワーメーターのどこに止まるかにかかっているのだ。パワーチップが出現したら、ポーズボタンを押して、この表でたしかめてみるくらいの勇気がほしいところだあな。

〔記号のみかた〕

- **M** シングルミサイル（3連射）
- **B** ビッグボール ブラスター
- **T2** ツインビーム（2連射）
- **T3** ツインビーム（3連射）
- **W** ワイド ブラスター
- **S** スクリーン イレイサー ブラスター
- **L** レイザー
- **F** ファイヤーボール ブラスター
- ※もうひとつ秘密の武器があるっ！

※今回は、全機種対応通信だったのだ！

パワーアップのすべてだっ

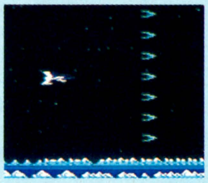
とかいいながら、ここに5種類しか説明してないのはいただけないな。でもさー、スペースがなかったんだモーン。

ツインビーム



⬅シングルミサイルにくらべたら、とっても心強い武器なのだ。やっぱり2連射よりは、3連射のほうが便利だから、なるべくそーしたほうがいい。

スクリーン イレイサー ブラスター



⬅なんといっても、いちばん便利なのがこれ。ハバが広いからラクなのだ。でもときどき使いずらいこともある。自分でたしかめてね。

レイザー



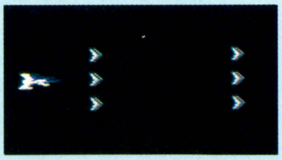
⬅レイザーってのは、ふつうとっても便利でありがたいモンなんだけど、このゲームの場合、そうでもない。ま、人それぞれだからねえ。

ファイヤーボール ブラスター



⬆黄色い巨大なタマが、ミヨヨヨーンと飛んでいくのだ。この武器も、なかなかすてがたい味を持っている。タマが大きいのがいい。

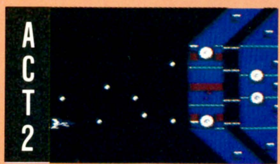
ワイド ブラスター



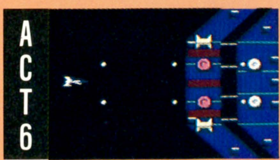
⬅スクリーンイレイサーブラスターにくらべるとハバはせまいけど、連射ができるので、まあいいんじゃないでしょうか。いいと思いますけど。

敵巨大要塞
エネミーフォートレス
は全部で8つ！

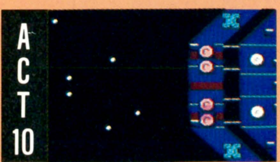
ゲームスタート時に、デストロイ・ザ・エイトフォートレシーズと出るのは、つまり「8つの要塞を破壊せよ」という意味なわけだ。ここには、いちおう3つだけ載せたけど、全部出しちゃうと面白くないでしょ。思いやりだ。



⬅2面の最後に登場する巨大要塞。最初のやつだから、そんなには難しくない。



⬅6面の最後に出てくるやつ。ピンク色の砲台が、やたらかたくて手強いのだ。



⬅もうこのあたりまでくると、そーとーイヤらしくなってくる。なんなんだっ！



水野店長の

これなんだなっ！

いらっしゃいませ。私が社会人セガマークIIIユーザーの水野店長だ。今回は、セデという敵キャラに注目してみたい。こいつはアメーバーみたいなヤツで、とりつかれるとバリアのエネルギーをどんどん吸い取ってしまうのだ。こうなったらレバーをガチャガチャ入れて、ふり払うしかない。私は、こういったタイプの敵はキライではない。正直いうと好きだ。どーしてかなと考えてみるに、私自身がネバネバした性格だからなのだ。ハハ。

とりつかれたっ!!



とりつかれたっ!!



⬅『スパルタンX』のつかみ男の場合もしつこい。

とりつかれたっ!!



⬅『10ヤードファイト』なんかは、もっとしつこい。

号外！『ガルケーブ』に隠しコマンド発見！
上上下下上右下左下下

パソコンゲーム通信



第9号

RPGというとSFものやファンタジーものが多いなか、今回紹介する『メルヘンヴェールII』は、タイトルどおりメルヘンチックな物語。魔法使いに、醜い姿のヴェールに変えられた湖の国の王子の苦しい旅のRPGだ。みんなで元王子(?)を応援しよう！

Märchen Veil II
メルヘンヴェール



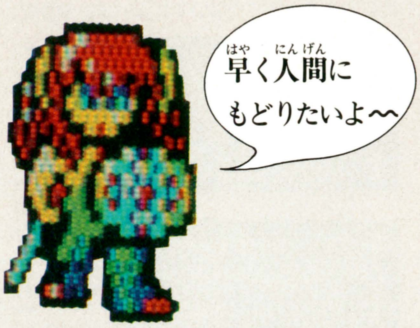




ビジュアルステージ

⬆ビジュアルステージは美しい。右に表示されるメッセージは、物語の説明。この3枚のビジュアルステージのあとに、アクションステージ1〜3が続く。発売はシステムサコムから。PC-9801シリーズ用で、7,900円(3.5D、5D、8D)。なお、PC-8801シリーズ、FM-7シリーズ、MZ-2500に移植される予定。

世界は広いし、敵はメチャ多い。大胆に、勇敢に、慎重にゆくのだ



「II」というからには「I」がある。そう、この『メルヘンヴェールII』は、『〜I』の続編なのだ。

まず、ゲームの物語から説明しとこうね――。

ここは、フェリクスというメルヘンの世界。森の国の王女と、湖の国の王子は愛し合っていた(ウォーッ！)。ところが、どこの世界にも悪いヤツがいるもので、王女を好きになった魔法使いが2人の愛をねたみ(いわゆる〝シット〟というヤツだ)、王子を醜い姿のヴェールに変えて、世界の果てに飛ばしてしまったのだ。

そして、王子の冒険が始まった……。なんとしてでもフェリクスにもどり、人間の姿にもどって、森の国の王女に再会するのだ。で、どうにか、フェリクスにたどりついた、というところまでが『メルヘンヴェールI』のお話。『II』でもまた、苦しい試練の旅が待っている。

前号(8号)で、『レリクス』がファミコンに移植される、と書いたけど、この『メルヘンヴェール』も、ファミコンに移植されることになった。『グラディウス』とか『ツインビー』とか、コナミのファミコンゲームがMSXに移植されてヒットしているけど、それとは反対の現象が起こるかもしれない。ファミコンとパソコンの相互交流、ウン、これは喜ばしいことだ。

移植されるのは『I』のほうだから、『II』を紹介するのは、「ひと足お先に」どころじゃなく、3足も4足も先ってことになるのかな。

このゲームの特徴は、「ビジュアルステージ」と「アクションステージ」の2つのステージに分かれてること。ビジュアルステージってのは、紙芝居みたいなもので、ゲームが始まる前に、

物語の説明をしてくれる。これに対して、アクションステージはゲームの本番。迷路のようなマップをさまよい歩き、出会った敵をやっつけて、必要なアイテムを集めるのだ。

で、いくつかのアクションステージをクリアーすると、次のアクションステージに移る前に、ビジュアルステージに入る。絵を見て、文章を読んで、ちょっと息抜きしてね、というワケ。

アクションステージでは、画面は上下左右の4方向にスクロール。1ステージは、あまり広くないから、マップを作る必要はないかも。でも、簡単にクリアーできると思っちゃ間違いだ。敵はなかなか倒せない、というよりも負けてばかり。どうも、強い剣とかよろい、魔法のアイテムを手に入れなくちゃだめらしい。

アイテムは魔法使いの倉庫にある、とマニュアルにも書いてある。だけど各倉庫には、専用の鍵がないと入れないのだ。とゆーことは、鍵をみつけるのが最初の課題？

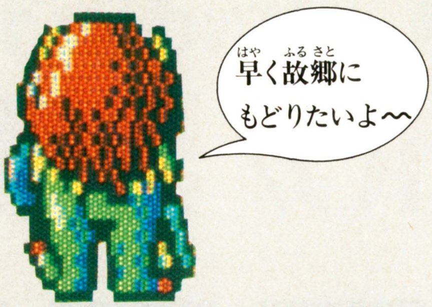
各ステージには、3種類のレベルの敵がいる。このうちレベル2と3は地上にいるけれど、1番強いレベル1はダンジョンみたいなところにいて、こいつがかなり強い！　しかも、攻撃すると分裂する敵もいたりするからややこしい。

レベル1の敵をやっつけると通路が開き、そこを通って奥の部屋に行くと何かある。これが

アイテムを手に入れろ！



⬆強くなるため、次のステージに移るために、いろんなアイテムを集めなくちゃならない。ム、ム、ム。



どうやら〝セフィラ〟というものらしい。各ステージにセフィラが1個ずつ。ゲームは全部で8ステージあるから、セフィラを8個集めなきゃならない。そうしないと、人間の姿にもどることも、森の国の王女に会うこともできないのだ。

見た目がカワイイからって、甘くみると痛いめにあう。アイテムを手に入れて、敵を倒してまたアイテムを手に入れて……苦難の連続だ。

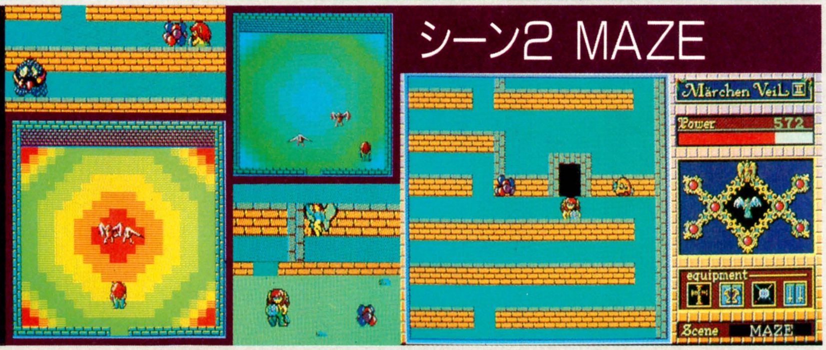
アクションステージ

シーン1 ORDEAL



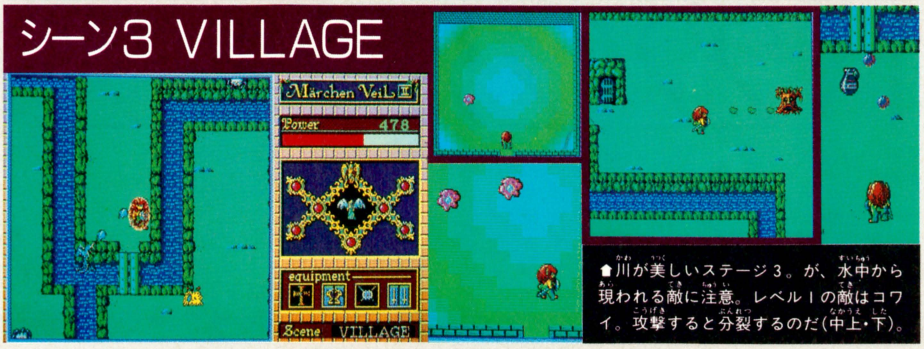
⬅左は地上。右下の入り口を入ると、レベル1の敵がいる。中上がレベル1の敵だ。で、これを倒すとセフィラ出現(右)。

シーン2 MAZE



➡ステージ2では、『I』に出てきた敵に会った。レベル1の敵をやっつけるには、魔法が必要。よし、攻撃成功だあ(左)。

シーン3 VILLAGE



⬆川が美しいステージ3。が、水中から現われる敵に注意。レベル1の敵はコワイ。攻撃すると分裂するのだ(中上・下)。

LOGiN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	グラディウス	コナミ
2	アルファ	スクウェア
3	覇邪の封印	工画堂スタジオ
4	テグザー	ゲーム・アーツ
5	レリクス	ボーステック
6	冒険者達	アスキー
7	ファイナルゾーン	日本テレネット
8	アルバトロス	日本テレネット
9	ザナドゥ	日本ファルコム
10	ザ・キャッスル	アスキー
11	ツインビー	コナミ
12	グーニーズ	コナミ
13	魔城伝説	コナミ
14	アーコン	BPS
15	ザ・スクリーマー	マジカルズゥ
16	ウイバーン	アルシス・ソフトウェア
17	フライト・シミュレーターII	サブロジック・ジャパン
18	プリンセス・クエスト	バックス・ソフトニカ
19	TZRグランプリライダー	アスキー
20	アタックフォー	バックス・ソフトニカ

COMICA西荻窪店

『グラディウス』強し！　このゲームの人気につられたのか、東京杉並の国電・西荻窪駅前のCOMICA西荻窪店では、あら久しぶりの『グーニーズ』が12位に入っている。ファミコンからの移植もの以外では、スクウェアのアドベンチャーゲーム『アルファ』と工画堂スタジオのRPG『覇邪の封印』が、元気いっぱい。1位になる日を夢みて、がんばっている。

CALENDAR 1986
10/3–10/25

10	日	月	火	水	木	金	土
	·	·	·	1	2	3	4
	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	·
	·	·	·	·	·	·	·

11	日	月	火	水	木	金	土
	·	·	·	·	·	·	1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	·	·	·	·	·	·

日	月	火	水	木	金	土
·	·	·	·	·	3 ファミコン通信 9号(10月17日号)発売	4
5	6	7	8 バギーポッパー発売 (データイースト)4,900円	9 Othello発売 (河田)2,980円	10	11
12	13	14	15 うる星やつら ラムのウエディング ベル発売 (ジャレコ)4,900円	16	17 ファミコン通信 10号(10月31日号)発売	18
19	20	21 プロレス 発売 (任天堂)2,500円 ディスクカード	22	23	24 スーパースターフォース 発売(テクモ)5,300円	25

NEW! SOFT



新着ゲーム通信

今週は『クレイジークライマー』『ココナワールド』ほか、ぜんぶで11本もの話題の新作をドドッとおとどけします。

トランスフォーマー コンボイの謎

タカラ	11月下旬発売予定
価格未定	

アメリカからの逆輸入アニメだよーん！

現在、ガンガンおもちゃが売れまくっている、大人気のTVアニメ『トランスフォーマー』がゲームになってしまった。たて横4方向にスクロールする超アクションゲームだ!!

もちろん主人公は、正義のトランスフォーマー・サイバトロン軍団のひとり。大型トレーラーからロボットへ「トランスフォォォーム！」するウルトラマグナスだ。

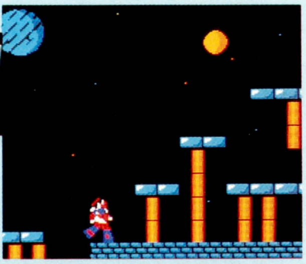
行く手をさえぎるのは、やっぱり悪のデストロン軍団だ。とくに、最終目標のメカ恐龍ダイナザウラーは、ただものではないのだ。

やつらとの戦いは、荒野、遺跡の神殿、タイムトンネル、浮遊都市、氷河地帯、地下機械都市など、全10ステージでくり広げられる。ワープゾーンやボーナスゾーンもあるぞ。

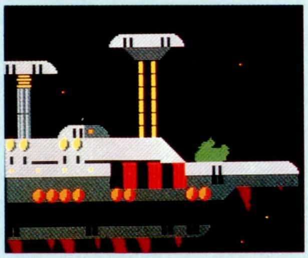
トランスフォーマーの体力源は、エネルゴンキューブという、超エネルギー物質だ。各ステージに登場するコレをとると、ウルトラマグナスは、どんどんパワーアップしていくぞ。攻撃方法は、いくつもふえるし、空も飛べるようになる。がんばって、たくさんとっちゃうのだっ！

このゲームには謎も隠されている。副題にあるように、それはサイバトロン軍団の総司令官コンボイに関した、重大な秘密なのだ。

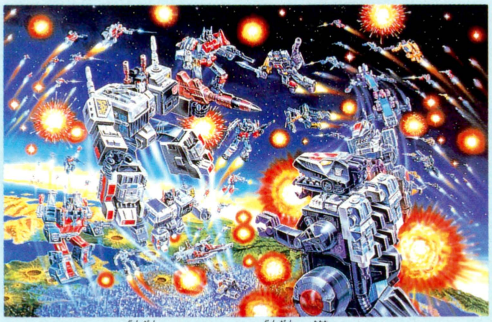




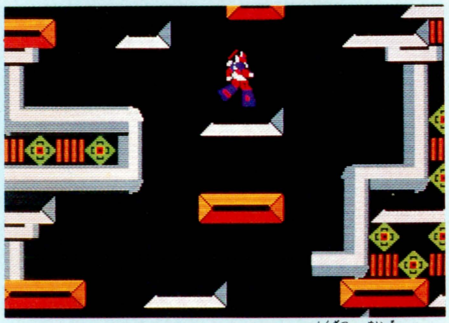
⬆星が光っている古代遺跡のあるところだ。ウルトラマグナスは、先へと走っていくのだっ。



⬆空中に浮かんでいる要塞のような浮遊都市だ。まんなかの緑色はアヒルみたいだね。ウソ。



⬆サイバトロン軍団とデストロン軍団の闘いのイメージイラスト。中央左がウルトラマグナス。右のつり目がダイナザウラー。



⬆タイムトンネルのなかは、なんとなく複雑な迷路になっている。エネルゴンキューブとりながら下へおりるぞ。

©NTV、タカラ　※画面は開発中のものです。

アディアンの杖

サン電子・アスミック共同開発中

価格未定　11月下旬発売予定

王国を救ったときには、賢くなってる！

アクションゲームで敵を倒し、アディアン王国を救い、同時に算数のお勉強もしちゃおう、というちょっと欲張りなソフトだぞ。

アディアン王国は、300年のねむりからさめた悪魔に襲われてしまった。魔物たちが、城の中庭に迷宮を築いて、心優しいパスタミ世と、美しい王女パトリシアをとじこめたのだ。迷宮のなかでは、いろんな敵が攻撃をくわえてくるし、ものすごくムズカシイ問題を出してくる。答えられないとアウトなのだっ。

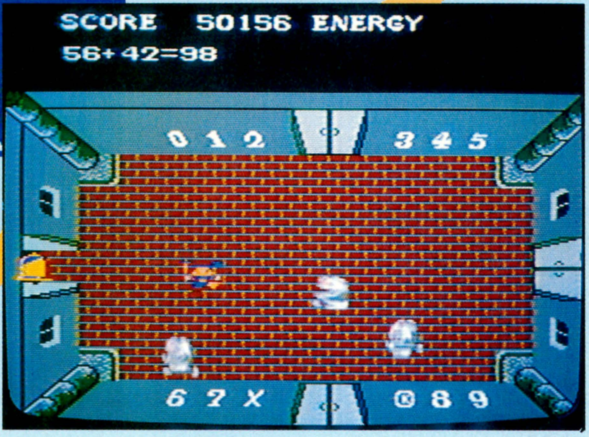
迷宮のなかで魔物を倒し、ひと部屋ずつ、クリアーして、奥へ進んでいくのだ。ひと部屋クリアーするごとに問題が出てくる。

問題の内容は〝整数〟について。一、十、百、千といった単位や、くりあげのしかたなどだよ。100ページほどのマンガでのテキストとドリルもついている。問題をといて、悪魔の手から、国王と王女を救い出すのだ。



⬆タイトル画面だよーん。学年に関係なく、気軽に学べるソフトなのであります。

⬇このソフトは、シリーズ化の予定もある。次はゲームの内容もやり方もちがう〝分数〟、そして〝小数〟も出る。



※画面は開発中のものです

シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

トウワチキ

5,000円　11月発売予定

にっくきパパイア団を倒すのだっ！

19世紀末の大英帝国、イギリスを舞台にした雰囲気のあるアクション・アドベンチャーゲームだ。

悪の天才ドクター・コルディリアがミス・マーガレットを誘拐した。彼女を救出しようと捜査をすすめるホームズ。立ちはだかるのはコルディリアの手下、パパイア団だ。

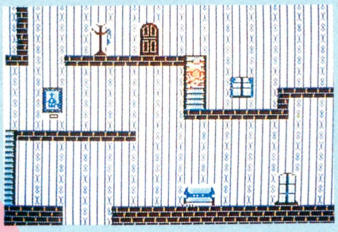
横スクロールする街並で、捜査を始める。パパイア団一味をひとりずつ逮捕していく。つかまるとやつらは7人のボスとドクターの人相、風体に関する情報をおしえてくれる。それをもとに、やつらを探して倒すのだっ。

マンホールから地下道へ入ったり、占い師にヒントをきいたり。汽車で移動して、ロンドン、リバプールなど8つの街を調査する。

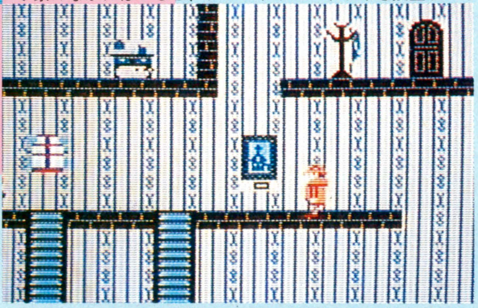
でも、まちがえて誤認逮捕をすると大変。罰金をとられてしまう。くれぐれも用心深く捜査しよう。いろんなアイテムもあるぞ。



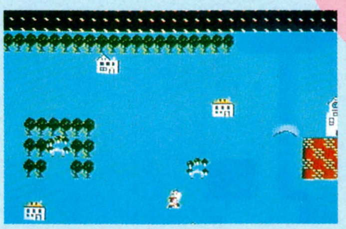
⬆ロンドンのマップだ。白い塔は次の町へ行くための駅だ。



➡部屋のなかは、カイダンで上下にも行けるのだ。



⬇家のなかにはいると、チェストやコートかけを捜査する！



⬅左下に公園への入り口もある。家に入ってみようぜ。

※画面は開発中のものです。

クレイジークライマー

ニチブツ　12月発売予定
価格未定

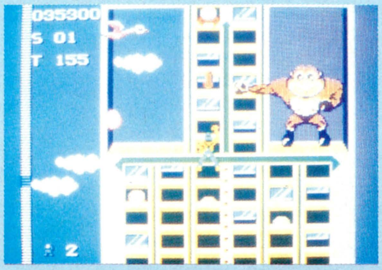
昭和55年、さる年生まれの偉いソフトだ！

今を去ること６年前、1980年にヒットをとばしたビデオゲームが、１メガROMの強力ファミコンゲームとしてよみがえったのだっ。

これはビルのカベを、えっちらおっちら登っていく縦スクロールのアクションゲーム。クライマーくんが、屋上まで登って、ヘリコプターにとびうつれば１面クリアーだ。ビデオゲーム版よりも４倍も大きくなって18パターンのビル登り。

おじゃまMANがおとす、危険な落下物や看板、ちぎれた高圧線などをよけつつ、上へ上へと進むのだ。落下アイテムも、ものすごーく、ふえている。あるアイテムをとると、隠し部屋のなかに入ることもできるのだ。

コントローラーの操作方法がちょっと変わっている。ⅠとⅡを両手で持つのだ。右の手足がⅡの✚ボタン、左の手足がⅠの✚ボタンになるから、チョットばかし難しーのだっ。

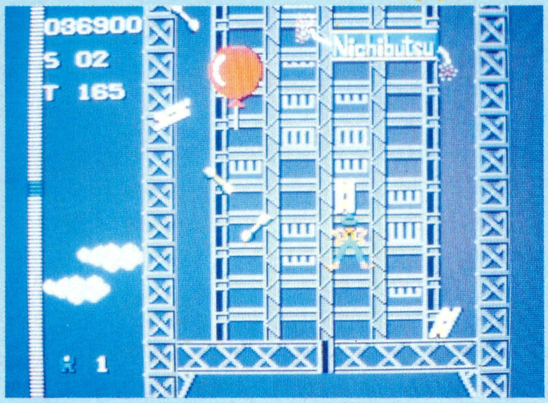




⬆２つのコントローラーで、ひとりの人間を操作する、というまったく新しい展開！ とってもザンシンである。そんなにムズカシクないのがヨイ。

⬅なんと、パワーアップもしてしまうという。ビル登り男もたいへんに進化しているのである。スパイダーマンも顔負け、ですね。

⬇風船につかまると、一気に上っていけるぞ。でも、キングコングになぐられると、ピューッと落っこつちゃうのよね、トホホ。



※画面は開発中のものです。

ココナワールド

ソフエル　12月発売予定
価格未定（ディスクカード）

お人形さんごっこができちゃうのです

かわいー、かわいー、ファミコン初の〝女の子向けソフト〟なのです。

主人公はパイン星のシトロン国からきたお姫さま、ココナちゃん。ソフエルの森で魔法使いのお勉強をしている、おちゃめな少女だ。

ディスクカードのA面では、ココナちゃんが星占いをしてくれたり、クイズを出してくれたり。ビンゴゲームをして遊ぶこともできるよ。登録といって、お友達のお誕生日や住所などを、メモ帳がわりに記入しておける、面白い機能もそなえている。

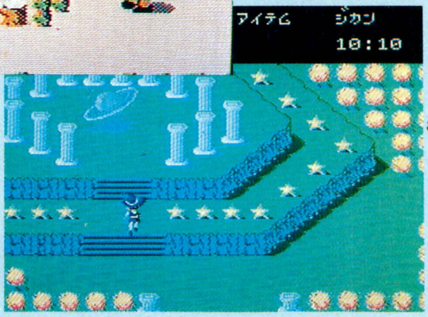
B面では、ココナちゃんがソフエルの森で生活している。彼女とお話して、食料をたべさせたり、安全なところで眠らせたりするゲームが入っているのだ。ココナちゃんには、ある目的がある。でも、シューティングゲームじゃなく、やさしい気持ちのゲームだから、森をくまなく探険して生活をするのです。



⬆まんなかにあるのが、ココナちゃんのおうち、ここに入るとねむれるよ。



⬆タイトルシーンも、ぐっとカワイークなってる。



➡星占いをする丘だよ。ここに行くとマホーで占いをしてくれるんだ。



※画面は開発中のものです。

マドゥーラの翼

サン電子　11月下旬発売予定

価格未定

マホーつかいルシアが悪を正すのじゃっ

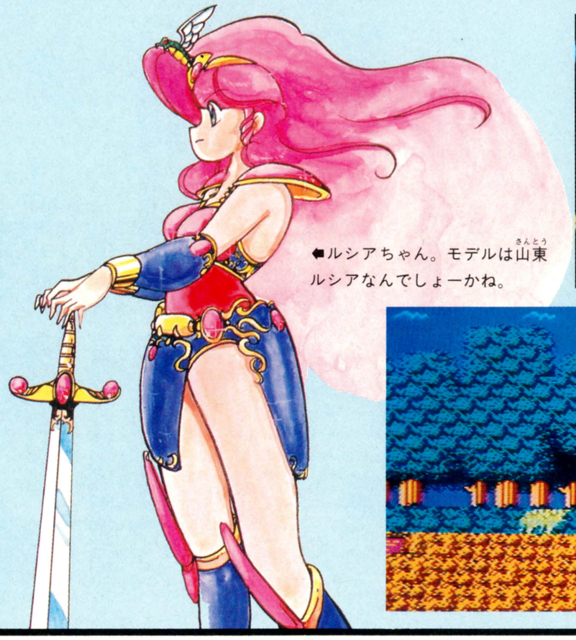
魔法使いの少女ルシアが主人公のアクションロールプレイングゲームだ。魔力をもつ鳥像〝マドゥーラの翼〟をうばったダルトスを倒すのだ。やつは、アレクス城に魔物をよびよせ、世界を支配しようとしているのだ。

ルシアが出発する地点はバダムの森。ここから地下迷宮をくぐりぬけ、城の内部へと進んでゆくのだ。

敵はノミの化け物とか昆虫類、三ッ首の巨大なドラゴンまでいる。

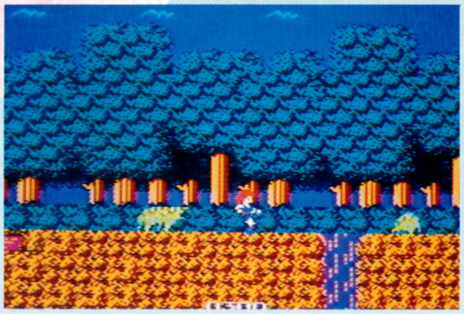
ルシアの武器は6種類。剣の先から魔法の弾を出したりできる。が、火の国の敵には火の魔法はきかない、水の国の敵には水の魔法は効力がない。そんなときには、すぐセレクト画面で魔法をえらんじゃうのだ。

地下は、ゴチャゴチャした迷路になっていて、ライフパワーがあがるおクスリや、カギなどいろんなアイテムもたくさんあるぞ。



⬅ルシアちゃん。モデルは山東ルシアなんでしょーかね。





⬆〝悪の力〟が放たれるまえに、〝マドゥーラの翼〟をとりもどすのだ。

⬅水晶玉など、フシギなアイテムがたくさんでてくるのだっ！

※画面は開発中のものです

メルヘン・ヴェール

サン電子　12月下旬発売予定

価格未定(ディスクカード)

2等身キャラになって、ファミコンに参上！

とってもキレイなグラフィックと音楽で、パソコンで大ヒットしたアクションRPGゲーム『メルヘン・ヴェール』の移植版だ。

主人公は魔物(ヴェール)の姿に変えられ、地の果ての砂漠にふっとばされた不幸な、不幸なフェリクスの湖の国の王子さま。魔法使いが王子と森の国の王女の仲が良いのをねたんで、ノロイをかけてしまったのだ。

王女の待つフェリクスへ、敵を倒して力をつけて、帰るのだ。太陽の神や月の女神、海の神たちに会って話をきいて、全8ステージ、がんばってクリアーしよう。

王子の武器は、剣と剣の先から出る魔力の弾。弾は、一度に4つまで発射できるぞ。パソコン版ではなかった機能もふえている。

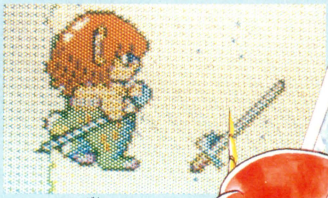
まず、王子はピュン、とジャンプすることができるようになった。断層のある土地やガケップチをとびこえるのだっ。



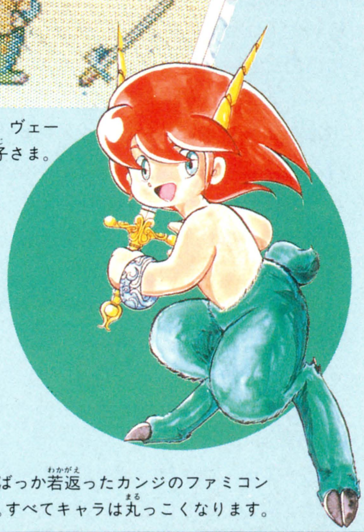
⬆こーゆーウニャウニャした土地を先へ先へと進んでゆくぞ。



⬆ヴィジュアルステージはアニメーションになるのだっ！



⬆パソコン版、ヴェールになった王子さま。



⬆ちょっとばっか若返ったカンジのファミコン版王子さま。すべてキャラは丸っこくなります。

※画面はパソコン版です

オセロ

河田　10月13日発売予定/2,980円(ディスクカード)
11月11日発売予定/4,900円(カセット)

ええい、白か黒かはっきりさせてやるっ!

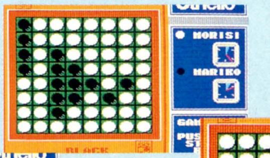
みんな大好き、ルールはカンタンのオセロがファミコンに登場した。
対戦時間は4種類。20分、30分、40分、それにずーっと考えててもいい無制限がある。
コンピュータの強さも4レベルまであるから、初心者は初心者なりに、強い人は強力レベルで楽しめるのだ。もちろん2人プレイもできるから、家族みんなで遊んでみよう。
カセット、ディスクカード両方で発売だよ。



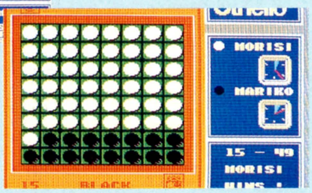
⬆タイトル画面であります。わりとかっこいいでしょっ。



➡メニュー画面ね。レベルは低いところから挑戦しましょう。



⬅人さし指でペチ、ペチとコマをおいてゆくわけです。



⬇ハハハ、負けてしまったようですね。ハイ。また、おいで。

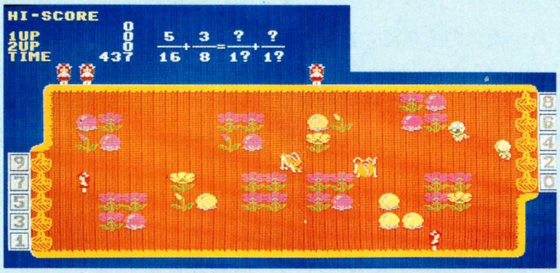
※画面は開発中のものです。

けいさんゲーム5〜6年生用

東京書籍　10月30日発売予定
4,900円(予価)

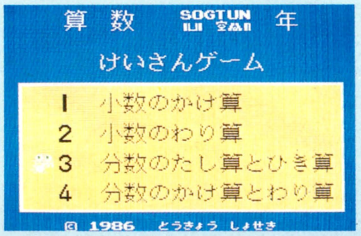
みんな楽しく、おりこうさんになろうね

けいさんゲームの5〜6年生用は、小数のかけ算、わり算と、分数の＋−×÷すべて。分母がちがうし、かけ算、わり算となると、ちょっと計算に時間がかかっちゃいそうだぞ。
小数のけいさんゲームは、飛行機で敵戦地をかけぬけるシューティングゲームだ。
分数のゲームは、女の子が木の実をコロコロおして、答えの数字のついたカゴに入れるとヨイ、というもの。パズル的で難しいのだ。



⬆農園は、わりと広い。右に偶数のカゴ、左は奇数のカゴが並んでいる。

⬇小数よりも分数のほーがムズカシイよね。



※画面は開発中のものです。

飛龍の拳

日本GAME　11月下旬発売予定
価格未定

ジャンプ、キック、真空とびひざげりっ!?

ビデオゲームで人気を集めたカンフーアクションゲームだ。主人公は龍飛少年。
育ての親を奪い、飛龍の拳の奥義之書5巻を盗んだ謎の犯人を探して、拳法で倒すのだ。
最初の章では拳法の総本山、少林寺へとのりこんで腕だめしをする。その後、異種格闘技チャンピオン大会などへ出場して、犯人をつきとめるのだ。攻撃、防御ともにいろんな型を再現してある、リアルなゲームだ。



⬆龍飛峰で龍飛は育った。



⬆老師は秘書をおさめた。



⬅が、何者かが襲来っ！
⬆老師は倒れてしまったのだ。



⬆龍飛は旅立つ！

謎のディスク・マガジン ナゾラー

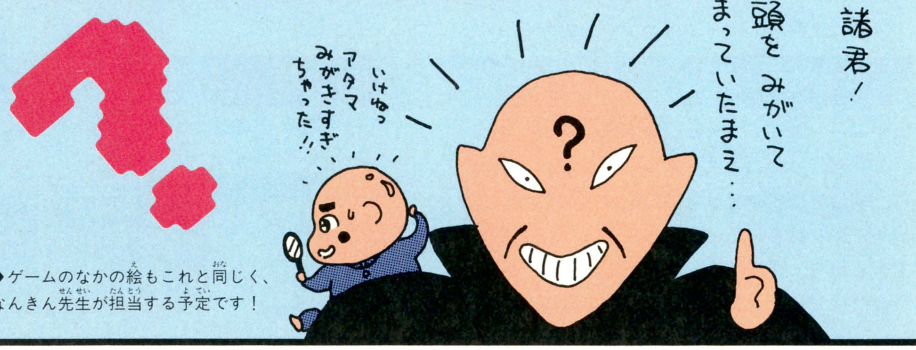
サン電子　11月発売予定
価格未定（ディスクカード）

考えすぎてハゲないように、注意してね

『ナゾラー』は、雑誌のようにいろんなゲームがつまっている、オムニバスソフトだ。

メインは『MOMOKO姫を救え』というアドベンチャーゲーム。地下迷宮を探険して姫を救い出すのだ。ゲームブック（単行本）のようなかんじで進んでゆく、変わったタイプのもの。

そのほかパズルっぽい迷路ゲームや、日本一周ウルトラクイズ、ジグソーパズル、今日の運勢占いなどもある。もりだくさんなのだ。



➡ゲームのなかの絵もこれと同じく、なんきん先生が担当する予定です！

DISK ORIGINAL GROUP DOG情報局

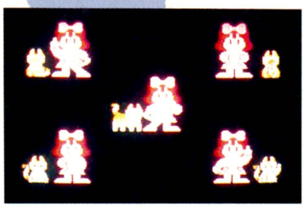


いよいよディスク・オリジナル・グループ、ドッグの本格的な動きがはじまったぞ。

ドッグの第1弾は、この『アップルタウン物語』（『リトル・コンピュータ・ピープル（仮題）』といってたやつだよ）か『アドベンチャー・スペシャル（仮題）』。11月発売の予定だ。

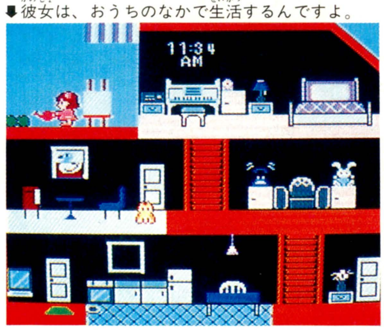
『アップルタウン物語』は、トラ猫と一緒に住んでいる、10歳くらいの女の子を育てるソフト。

100人の女の子の性格などが、入っている。そのなかのひとりが、ランダムでえらばれて、キミのファミコンに住みついちゃうんだよ。面白そうだね！



⬆アンジーやルーシーやミミちゃんね。

⬇彼女は、おうちのなかで生活するんですよ。



謎のゲーム 未確認情報



●今週も、お話ししたいことがたくさんあるの。まず、ジャレコの新作の話題からね。タイトルは『ミシシッピー殺人事件』。アメリカを舞台にした、コマンド選択型のアドベンチャーゲームです。10月下旬には発売ということ。とっても楽しみですね。

●東宝の新作『タッチ』は、本格的ロールプレイングだそうです。これまでのゲームにないくらい、広いマップなんですって。でも『タッチ』のロールプレイングって、どんな風になるのかなあ。

●発売がのびていたポニーの『タイガーヘリ』が、とうとう12月に出るそうです。ヘリコプターで敵をやっつける、たてスクロールのシューティングゲーム。万里子も一度だけ、ゲームセンターで遊んだことがあるのよ。ポニーでは、同じ12月にパソコンゲームの移植版『ザナック』も発売します。こちらも、たてスクロールのシューティングゲーム。『タイガーヘリ』はカートリッジ、『ザナック』はディスクカードで発売だそうです。

●かねてから噂のあった『オホーツクに消ゆ』（アスキー）の発売が、正式に決まりました。北海道を舞台にした推理アドベンチャーゲームなんだけど、パソコン版の方とはちょっとちがったストーリーになってるみたい。来年の1月～2月に発売予定、とのことです。

●アメリカの有名ソフトメーカー、オリジン社のゲーム『オーガ（仮題）』がファミコンに移植されます。本格的ＳＦシミュレーション・ウォーゲームですって。それから代表作の『ウルティマ』ですが、こちらも移植されるそうです。ただし、『ウルティマⅣ』は無理みたい。『ウルティマⅢ』までの要素をミックスした本格的RPGになりそうよ。楽しみですね。

●『スーパーゼビウス』に続く、ナムコの新作が発表になりました。タイトルは『マッピーランド』。ニャームコでおなじみ『マッピー』の続編よ。ウエスタンとかジャングルのなかで、マッピーが大活躍するの。ファミコンだけのオリジナルゲームだそうです。ナムコではその他、年内に3本も新作を発表します。タイトル名など、くわしい内容はまだ秘密。次号を待っててね。

●今週はこれでさようなら。また、来週ね。　（森下万里子）

発売日スケジュール表

10月発売予定

○バギーポッパー〈データイースト〉
10月8日/4,900円
○オセロ〈河田〉
10月9日/2,980円(ディスクカード)
○うる星やつら ラムのウエディング・ベル〈ジャレコ〉
10月15日/4,900円(予価)
○プロレス(仮題)〈任天堂〉
10月21日/2,500円(ディスクカード)
○スーパースターフォース〈テクモ〉
10月24日/5,300円
○けいさんゲーム4年生用〈東京書籍〉
10月30日/4,900円(予価)
○けいさんゲーム5～6年生用〈東京書籍〉
10月30日/4,900円(予価)
○デッドゾーン〈サン電子〉
10月下旬/2,980円(ディスクカード)
○ガルフォース〈ハル研究所〉
10月下旬/2,980円(ディスクカード)
○ミシシッピー殺人事件〈ジャレコ〉
10月下旬/価格未定
○きね子〈アイレム〉
10月/価格未定(ディスクカード)

11月発売予定

○元祖！西遊記 スーパーモンキー大冒険〈バップ〉
11月1日/4,900円
○ファミリートレーナー〈バンダイ〉
11月6日/8,500円(マット付)
○銀河伝承〈イマジニア〉
11月6日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)
○オセロ〈河田〉
11月11日/4,900円
○魔獣の森伝説〈イマジニア〉
11月21日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)
○陸上〈バンダイ〉
11月25日/4,500円(ファミリートレーナー用)
○ドラゴンボール神龍の謎〈バンダイ〉
11月27日/5,300円(予価)
○ディーヴァ ナーサティアの玉座〈東芝EMI〉
11月29日/5,500円(予価)
○シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件〈トウワチキ〉
11月/5,000円
○キャッスルエクセレント〈アスキー〉
11月上旬/4,900円
○ブリーダー〈ソフトプロ〉
11月上旬/価格未定(ディスクカード)
○怒IKARI〈ケイ・アミューズメントリース〉
11月中旬/価格未定
○バルバルークの伝説よりアイギーナの予言〈ビック東海〉
11月中旬/5,300円
○飛龍の拳〈日本GAME〉
11月下旬/価格未定
○エンジェランド(仮題)〈任天堂〉
11月下旬/2,600円(ディスクカード)
○トランスフォーマー コンボイの謎〈タカラ〉
11月下旬/価格未定
○マドゥーラの翼〈サン電子〉
11月下旬/価格未定
○アディアンの杖〈サン電子・アスミック〉
11月下旬/価格未定
○謎のディスクマガジン ナゾラー〈サン電子〉
11月/価格未定(ディスクカード)
○迷宮組曲〈ハドソン〉
11月/4,900円(予価)
○セクションZ〈カプコン〉
11月/価格未定(ディスクカード)
○アップルタウン物語〈スクウェア〉
11月/価格未定(ディスクカード)
○マッピーランド〈ナムコ〉
11月/価格未定
○モグラ(仮題)〈ユース〉
11月/価格未定
○長ぐつをはいた猫〈東映動画〉
11月下旬/4,900円

12月発売予定

○タイガーヘリ〈ポニー〉
12月5日/価格未定
○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
12月9日/3,300円(ディスクカード)
○ウルトラマン〈バンダイ〉
12月25日/3,300円(ディスクカード)
○ジョギング〈バンダイ〉
12月25日/4,500円(ファミリートレーナー用)
○聖飢魔II〈CBSソニー〉
12月上旬/4,900円
○ザナック〈ポニー〉
12月上旬/2,900円(ディスクカード)
○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月中旬/価格未定
○時空の旅人〈ケムコ〉
12月中旬/価格未定
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
12月中旬/価格未定
○リンクの冒険(仮題)〈任天堂〉
12月中旬/2,600円(ディスクカード)
○メルヘン・ヴェール〈サン電子〉
12月下旬/価格未定(ディスクカード)
○ラビリンス〈徳間書店〉
12月下旬/価格未定
○レイラ〈デービー〉
12月/4,900円(予価)
○ドラえもん〈ハドソン〉
12月/価格未定
○クレイジークライマー〈ニチブツ〉
12月/価格未定
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
12月/4,900円(予価)
○タッチ〈東宝〉
12月/4,900円(予価)
○アルゴスの戦士〈テクモ〉
12月/価格未定
○ココナワールド〈ソフエル〉
12月/価格未定(ディスクカード)
○トップルジップ〈ボーステック〉
12月/価格未定(ディスクカード)
○レリクス〈ボーステック〉
12月/価格未定(ディスクカード)
○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
12月/4,900円(予価)
○風雲！たけし城(仮題)〈タイトー〉
12月/価格未定
○アドベンチャー・スペシャル(仮題)〈スクウェア〉
12月/価格未定(ディスクカード)

1987年1月発売予定

○消えたプリンセス〈イマジニア〉
1月1日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)
○ゴルフ(仮題)〈任天堂〉
1月14日/2,500円(ディスクカード)
○コスモジェネシス〈アスキー〉
1月/4,900円
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
1月/2,980円(ディスクカード)

1987年2月発売予定と発売日未定のソフト

○ジェニー〈タカラ〉
2月/価格未定
○エアロビクス〈バンダイ〉
2月/4,500円(ファミリー トレーナー用)
○対局囲碁(仮題)〈任天堂〉
'87年春/価格未定(ディスクカード)
○魔界島〈カプコン〉
'87年春/価格未定
○ガンスモーク〈カプコン〉
'87年夏/価格未定
○パルプス(仮題)〈任天堂〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○水戸黄門〈サン電子〉
発売日未定/価格未定
○エレクトリシャン〈ケムコ〉
発売日未定/価格未定
○森田の将棋〈セタ〉
発売日未定/価格未定
○ピットストップII〈ポニー〉
発売日未定/価格未定
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
発売日未定/価格未定
○ラッシュ アンド クラッシュ〈カプコン〉
発売日未定/価格未定
○ザナドゥ〈ハドソン〉
発売日未定/価格未定
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
発売日未定/価格未定
○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定/価格未定
○エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ディープ・ダンジョン(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ライジン(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定

黒色はROMカートリッジのゲームです。 青色はディスクカードのゲームです。

ファミ通㊙情報部 禁断

前号の『Ζガンダム』究極の裏コマンドはうまくできたかな？じつは説明が足りない部分があったので、ここで補足します。まず、裏コマンドは電源を入れて、ゲームをスタートするまでなら、いつでも入力オーケーだ。MONITOR ON とでたら、✚ボタンの左右で位を選び、✚ボタンの上下で数を選ぶのだ。

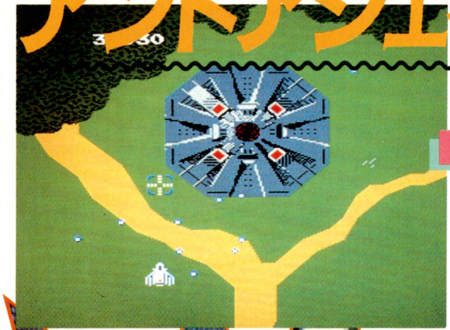
図書券 10,000円
ファミ通チケット 5,000 ガバス GVS

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

ラウンド・パスワードでワープだっ!!

東京都　吉田孝則（会員番号564273）

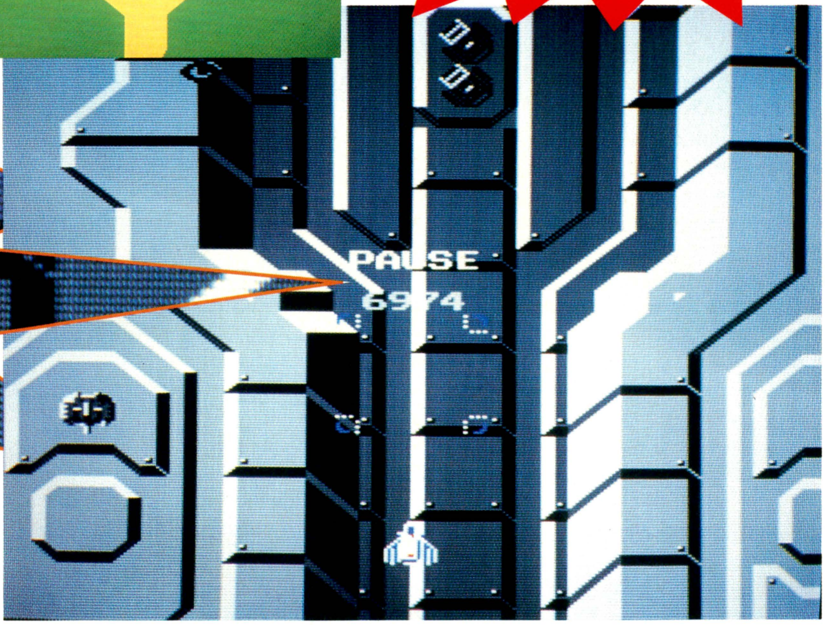
アンドアジェネシスの胎内に入ったら……





ポーズ!!





謎の数字が出現！

スーパーゼビウスにラウンド・パスワードを発見したぞ。エリア3に出現するアンドアジェネシスを倒し、エリア4に入ったら、すぐにポーズボタンを押してみよう。すると、PAUSEの文字の下に4ケタの数字が現われたはずだ。

この〝6974〟という4ケタの数字はいったい何を意味するのか!?　察しのいい諸君はもう気づいたと思うが、この数字こそがラウンドをセレクトするときの鍵。つまり、パスワードになっているのだ。忘れないよーにメモしておこう!!

それじゃ、このパスワードはいつ入力するのか!?　そのための裏コマンドは次のページで紹介するとして、スーパーゼビウスにはこのよーなパスワードがいたるところに隠されているらしい。新しい面に行ったらポーズしてみようぜ。

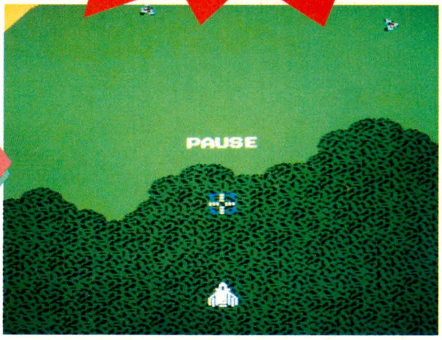
の秘技!



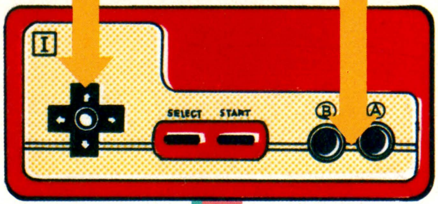
主幹/ガスコン金矢

ゲームをスタートしたら ポーズ!!



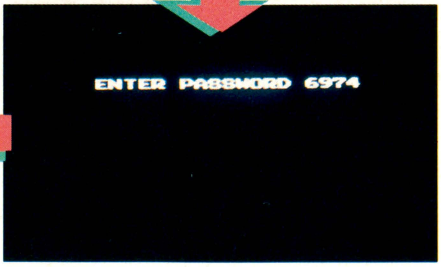


コントローラーⅠの
✚ボタンの上、下、左、右
A、Bボタンの順に押す





コントローラーⅠの
✚ボタンの左右で位を選び
ABボタンで数字を合わせる



いきなりエリア4にワープしたぞっ!!



ゲームをスタートしたら、すぐにポーズボタンを押し、上のコマンドを入力しよう。0が4つ並んだ画面になったら、さきほどの"6974"という数字を入力する。Aボタンを押すと1つ数が増え、Bボタンを押すと数が1つ減る。次の位に移るのは✚ボタンの右を押せばオーケーだ。

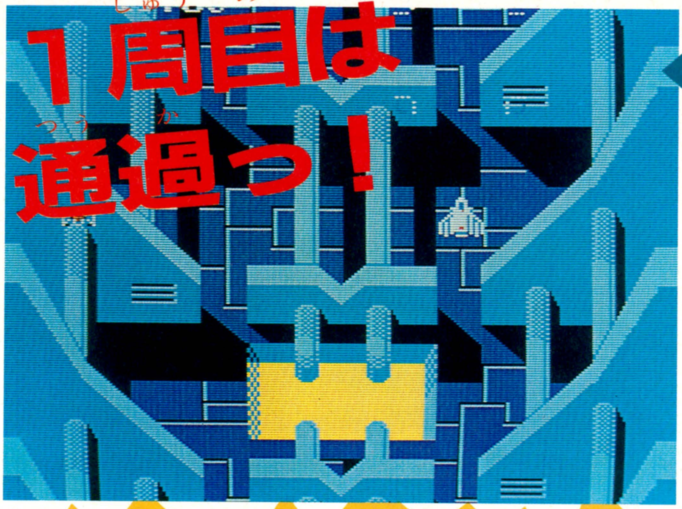
図書券 10,000円
ファミ通チケット 5,000 GVS

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

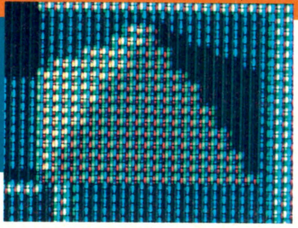
はやくも隠しエリアの謎が解けたぞっ!!

東京都　宮島　宏　(会員番号582251)

エリア12からスペースコロニーへ



ガロフバーラを全滅させる



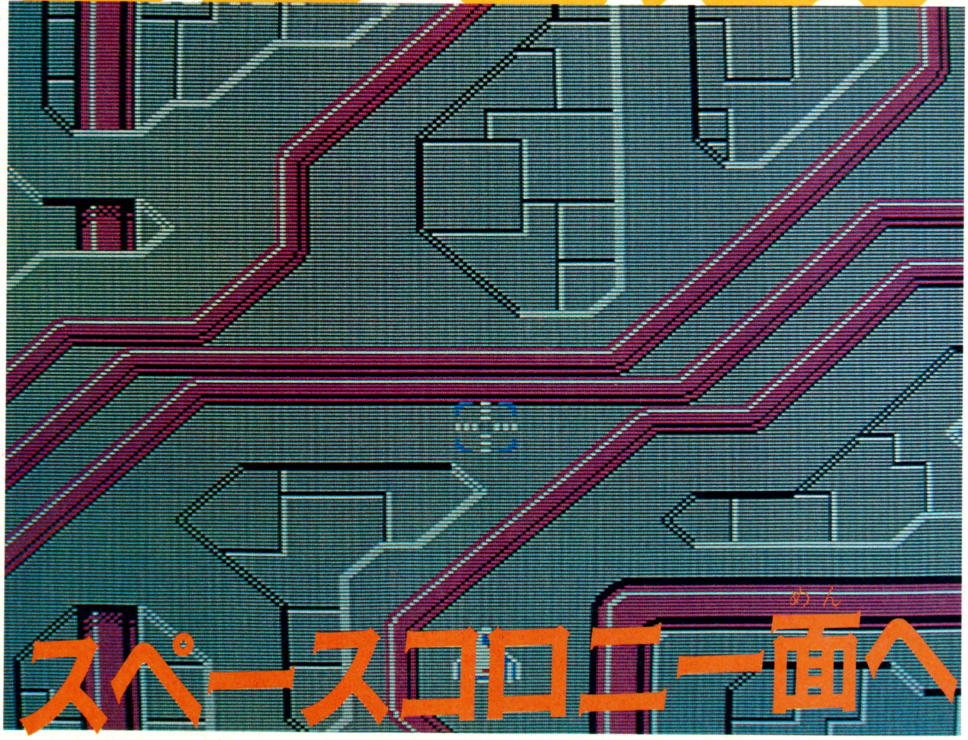
12エリアから次の13エリアに行くためには、12エリア内にあるピラミッド型の〝ガロフバーラ〟を全滅させなければならない。

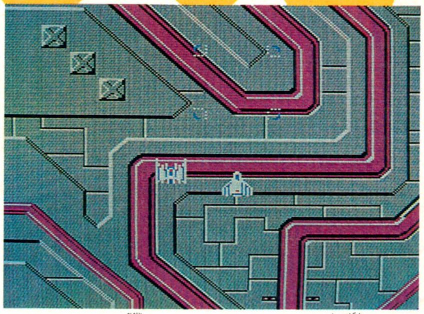
〝ガロフバーラ〟を全滅させると13エリアに進むことができるゲートがポッカリと開くしくみになっているのだが……。ここにもうひとつの謎が隠されていた。

ゲートが開いたら、その中に入らないで、そのまま先に進むのだ。すると、敵の攻撃が一段と激しさを増す。これが隠しエリアその1(たんなるループではない)。

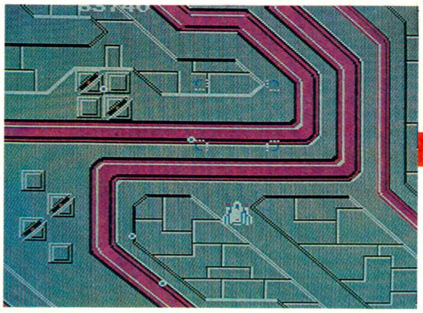
そして、2度めのゲートを入ると、そこはなんと、デモ画面でしか見ることができなかった〝スペースコロニー面〟ではないか!!

そして、2周目のゲートに入ると…?





⬆ソルバルウの左にいるのが、ここにしか出現しないパワーアップアイテム。こいつは何が何でも取れっ!!



⬆このソルバルウをよく見てくれ。パワーアップアイテムを取ると、ソルバルウが変形したのがわかるはず。

エリア9から夜面へ







シオナイトを
無視すると……



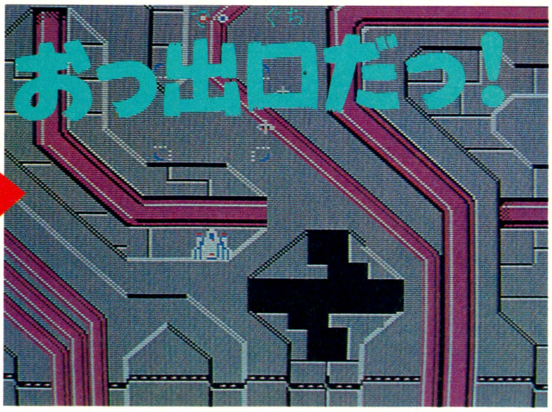
スーパーゼビウスの9エリアに不思議な夜面が隠されていたぞ。

9エリアに行き、地上からニョキニョキとソルみたいにはえてきては弾を撃つゾス以外の地上物を全滅する。

しばらくすると、おなじみのシオナイトが飛んで来る。このシオナイトにはさまれると、次の10エリアに行くことができるのだが、ここはシオナイトを無視して、はさみ込まれないよーにしよう。

そのまま、2周目に入り、さらに進んで行くと、破壊したはずのゾシバーラのあったところに、夜面への入り口が出現している。

夜面に入ると、ソルバルウがバリアー、ワイドブラスター、バックザッパーのフル装備になるのだ。



またまた隠しエリアに突入っ!!



スペースコロニー面にはソルバルウを強化する重要なパワーアップアイテムが出現するぞ。

合体すると、ソルバルウのザッパーがより強力になり、なんと、あのバキュラをザッパー1発で破壊することができるのだ。

スペースコロニー面をさらに突き進んで行くと、地上に出口が出現する。

この出口はパワーアップアイテムを取っても、取らなくても出現するよーだ。

ここから次のエリアに行くと、またまた、見たこともない、壁面が緑色の隠しエリアに突入してしまうのだった。

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 6,000円 ファミ通チケット 3,549 GVS

●スーパーピットフォール ©アクティビジョン/ポニー

ピットフォールハリーの水中散歩

大阪府　谷口克吉　(会員番号900093)

⬇泳いでるのかおぼれてるのかわからないよ、これじゃ。



水中で泳ぐのは、もう古い!!

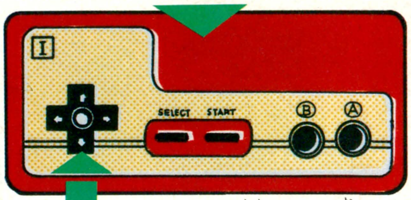
おいらハリー。本名はもっと長いけど、ここでは省略させてもらうよ。みんなはおいらのこと、カンちがいしてるみたいだね。実はおいら、水の中でも歩けちまうのさッ。

どこでもいいからウナギのこない水中へ行こうよ。そして✚ボタンの下をずっと押し続けていればいいのだ。すると泳ぎつかれたおいらは、ちょっと一服となるわけ。ここまで少し時間がかかるけど、まぁガマンしてちょーだい。

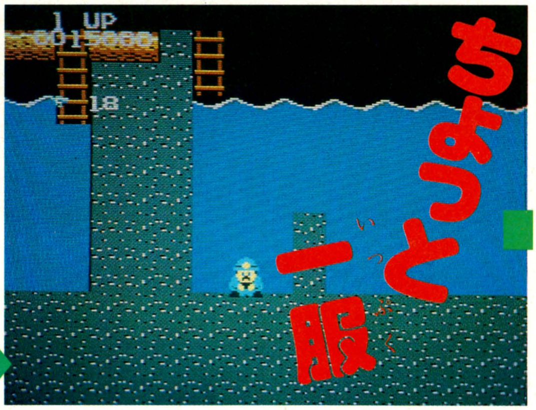
さあ、ここまできたら、もう泳がなくてもいいのだ。歩け歩け！　邪魔なやつらは、完全防水ピストルの弾丸をくらわしてあげよう。ウナギは、うれしはずかし5,000点だよっ。

なに？　壁があって進めない？　実はおいら壁抜けの術も心得ておるのだ。邪魔な壁にむかって、歩き続ければいいのであるぞ。少しずつめりこんで、気がつけばそこは壁のむこう側だ。

こんなおいらも、ジャンプしたらただの人だ。



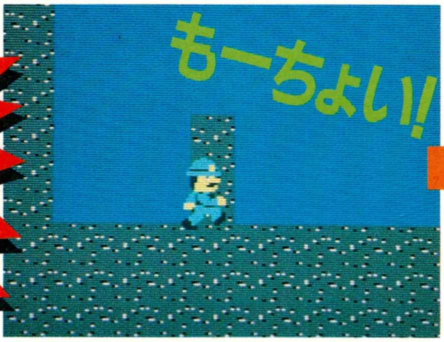
✚ボタンの下を押し続け、待つこと数十秒!!

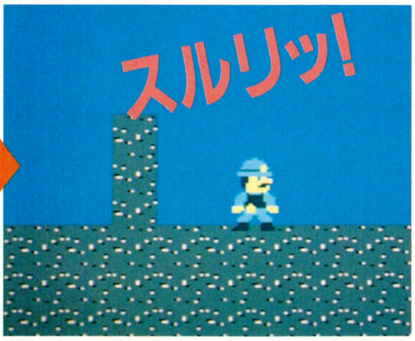


弾も撃てるぜ!!



驚異!! 根性の壁抜け





⬅どちらかといえば、右側にある壁のほうがやりやすいぞ。それにしても変な奴だ。

ウナギは5,000点



⬅積年のうらみ、今こそくらえッ!!

ジャンプするとすべてがパァ〜〜〜〜



⬅だめだよ、ジャンプは。だめだったら!

禁断の秘技!

図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,461 GVS

●子猫物語　©ポニー

なにはなくともコンティニャウ!

神奈川県　山岸良一　(会員番号420220)



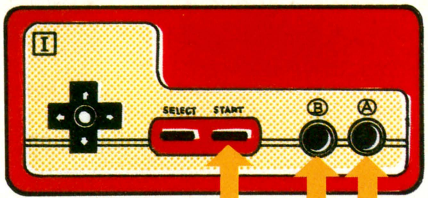




かわいいやつには、トゲが……ないッ!　1億国民の愛猫も、やられたら1匹へっちゃうのだ。GAME OVER。悲しい。そんなときにこれ、一撃必殺のコマンド、コンティニューだっ!

GAME OVER表示のとき、コントローラーIのB、Aボタンの順に押しスタート!　な、なんと点数までコンティニューしちゃってるのだ。

映画のシーンと同じく、チャトラン君は何匹もいたんだニャ。



コントローラーIのB、Aボタン
スタートボタンの順に押す

⬆すべての努力が報われるコンティニューコマンドだぜ!!

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,536 GVS

●メトロイド　©任天堂

ゼブがジーマに変身

神奈川県　一柳美都子　(会員番号900094)



ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

●ソロモンの鍵　©テクモ

図書券 5,000円　ファミ通チケット 2,882 GVS

あのジャックがゲスト出演してるのだ！

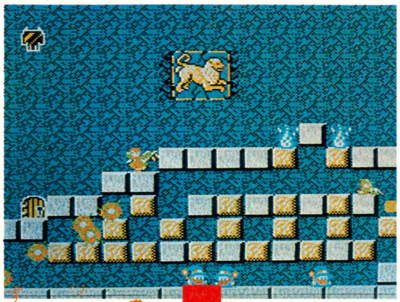
千葉県　津田　亮　(会員番号900088)

ROOM17

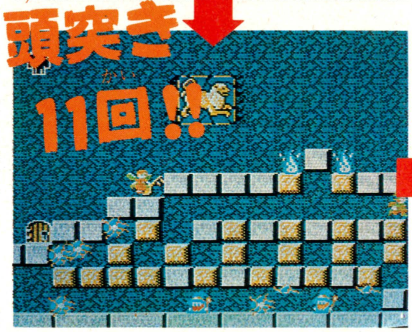
『ソロモンの鍵』でダーナ君が登場してくる前までは、テクモの人気者はあの『マイティボンジャック』のジャック君だった。

だがしょせんは水商売。ゲーム変わればヒーローも変わる。ジャックも商売道具のマントをクリーニングに出し押入の奥にしまいこみ番茶をすする隠居生活を送っているという噂が流れる今日この頃。

ところが、さすがはテクモ。過去の栄光よもう一度風に、ジャックを密かに出演させていたとは!!



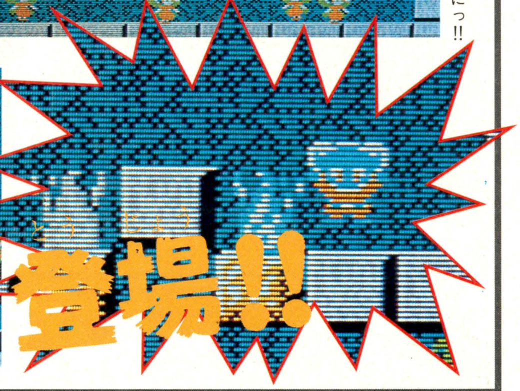
➡敵を倒さずに来たら右下に石を作る。



➡真上の石を11回頭突きすると……!?



➡あっ、ジャック先輩お久しぶり!!





⬅ジャックを取ると敵キャラがみーんな妖精にっ!!

●ソロモンの鍵　©テクモ

図書券 2,000円　ファミ通チケット 1,499 GVS

ゲームにそえる秋の花いとをかし

大阪府　野中博人　(会員番号申請中)

"秋ふかし、隣はなにをする人ぞ"でもないけどさ、風流な野中君は『ソロモンの鍵』をやりながら、ゲームのそこかしこを花に見立ててしまったのであります。うーん、見えないこともないけど。



➡1面に出る敵を倒したらボタンの花がパッ。ほんとは春の花。

⬅まさしく秋に咲く宇宙の花。レンガをこわした瞬間に見られる。

➡ファイヤーボールで敵を倒すとお見事なり。別名「曼珠沙華」とも。

⬆これぞ究極の花だ。だってダーナが死ななきゃ咲かないんだもん。しかし野中君、キミはエライ！よくここまでこじつけたもんだぜ。

図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,363 GVS

●マイティボンジャック ©テクモ

石にくっついて登ることだってできるのだ！

東京都　戸辺　進　（会員番号525221）

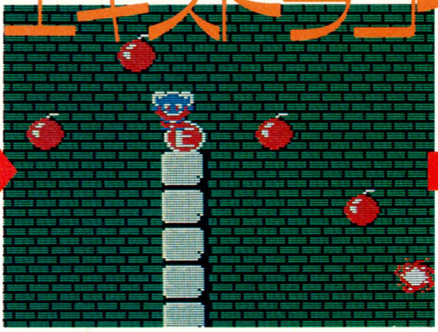
まずはラウンド4へ

　左ページでは、過去の栄光がウンチャラカンチャラとぬかしてしまいましたが、あれはウソです。ジャック君は永遠に不滅です。なんたって根強いファンがいるんだもんな。戸辺君は、この技が採用されれば他はナーンにもいらないとまで言い切った！　エライ!!　よし、どっちにしてもこの技はおもしろいから載っけることにしよう。だけど戸辺君への賞金はユイゴンどおりナシにするっ！　と言ったら小島変C長が「ここはガバスを払ってヤツに貸しを作れ！」と言うので、おい戸辺！　この次もちゃーんとすごい秘技を見つけ出して情報を提供しろよっ。

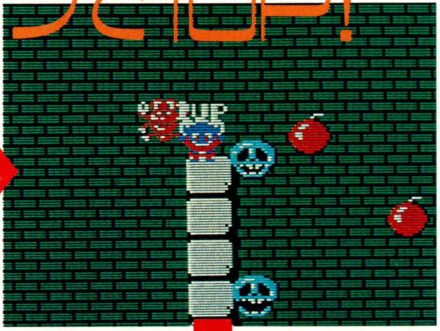
　というところで本題に入る。ラウンド４の右の部屋に行くと石の塔が２本立ってるだろ。この２本目の塔でエキストラコインを見つけてから一度死んじゃうと、次のときにジャックはこの塔にくっついちゃって、上まで登っていくこともできちゃうというわけなのだ。



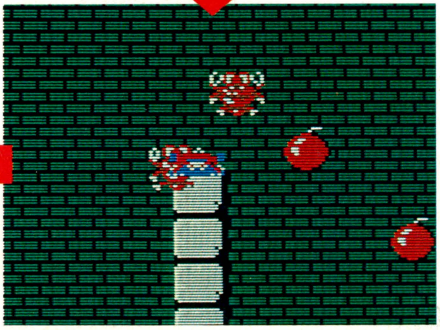
⬆出口が２つあるけど、ここは右下の方に進むのだ。



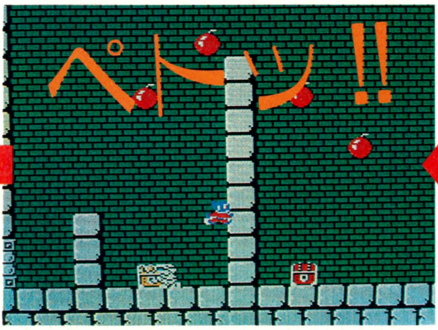
⬆２本目の塔の石を２つ壊すとエキストラコインが出る。



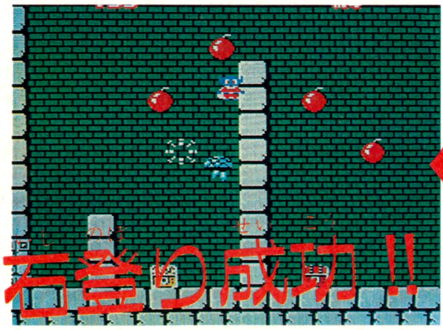
⬆コインを取ると1UP。しっかりもらっておかなくては。



⬆いやいやこれも計画のうち。さっさと死んじゃおうぜ。



⬆復活したジャックが石に触れたらくっついちゃった！



⬆ここでAボタンを連打すると上まで登れるってわけだ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,308 GVS

●ドラゴンクエスト ©エニックス

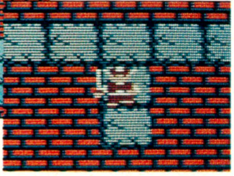
石を通りぬける！

神奈川県　松井敏博　（会員番号286688）

　ちょっと前に、兵士が町の女の子や男の子と重なっちゃって、この子たちが武器を持って立っているように見えちゃうという技を紹介したことがあるよね。その技に似てるようだけどチョット違うとゆーのを紹介。

　Aボタンを押してコマンド表示窓を何度も選択していると、なんと城や町の人々が石の壁を通り抜けたり重なっちゃったりするんだって。





⬆ファミ通情報部でテストプレイしたときは、新製品のアスキースティックターボで連打したのだ。

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,339 GVS

●バベルの塔 ©(株)ナムコ

8壁画の出し方がわかったぜ！

兵庫県　植田陽子　（会員番号900078）

結果は知ってるんだけど、その過程がわからないということがままある。さしずめこの『バベルの塔』のビッグパスワードなんかがそうなんじゃない？　いろんな雑誌やなんかでラストシーンは何回も見てるんだけど、自分ではそこまで行きつけないヤツって多いと思うんだ。

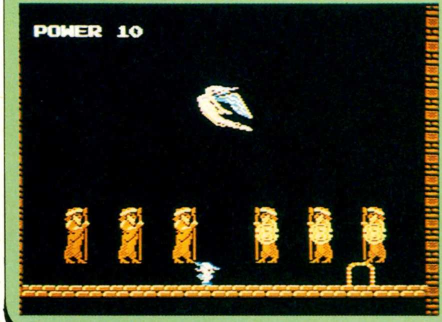
8つの壁画を出すのって、それぞれ法則があるはずなんだけど、よくわからないまま適当にインディ君を動かしてるうちにポッ、と壁画が現われて、あーよかったよかったで次に進んじゃうから、次にやったときはもうわかんなくなっちゃうでしょう。

でもね、安心してくださいよ。困ったときのファミ通ですからね。法則を教えちゃいます！

ROOM8

天使

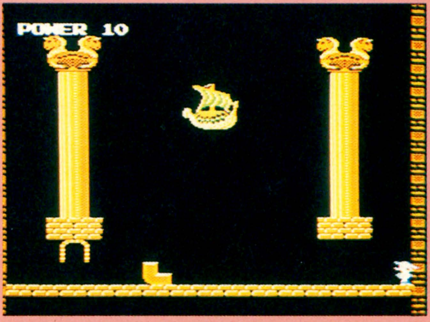
✚ボタンの右上をずーっと押しつづけたままウロウロしてると出てくるよ。門に入らないように注意しようね。



ROOM16

帆船

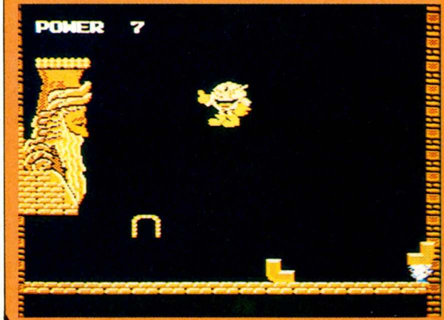
この面からは、パスワードが必要だけど、ちゃんと一緒に載せておいたから平気だぜ。ここは✚の右を押すのだ。



ROOM24

パックマン

ここでは、ブロックを1個持って✚ボタンの右を押しつづけるのだ。クリアーのためにもブロックの向きに注意。



ROOM32

三角形

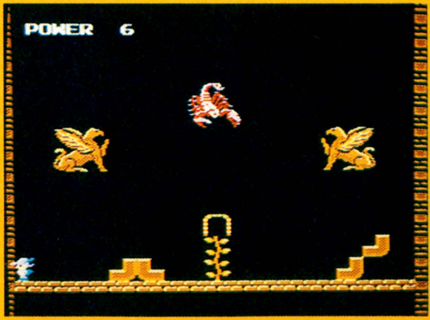
ドでかいスフィンクスに圧倒されてはいけない。何くわぬ顔をして、✚ボタンの左下を押しつづけようぜ。



ROOM40

サソリ

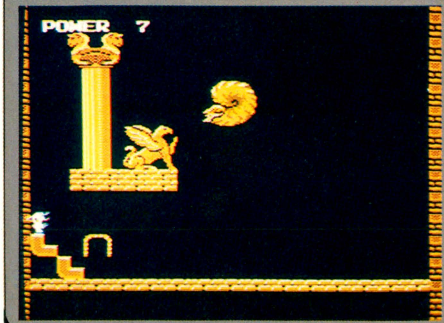
ここも、ブロックの向きに注意だ。壁画を出してもクリアーできないんじゃあね。ここは✚の左上を押すんです。



ROOM48

アンモナイト

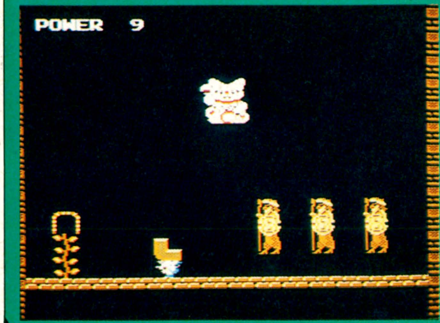
写真のように、左はしにブロックを積み上げておいて、インディ君を登ったり降りたりさせてみよう。



ROOM56

まねきねこ

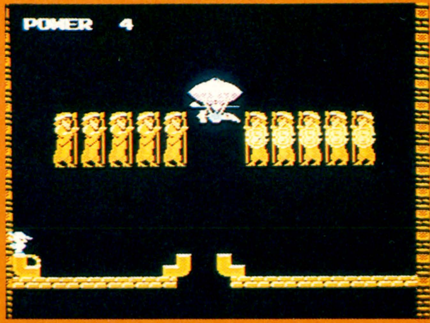
ヨイショとブロックを持ち上げたら、✚ボタンの下を押していよう。すべてにいえることだけど気長に待つべし。



ROOM64

飛行船

まずブロックを右はしに置いてその上に乗ったら、そのブロックをまた使って今度は左はしに置いて上に乗る。

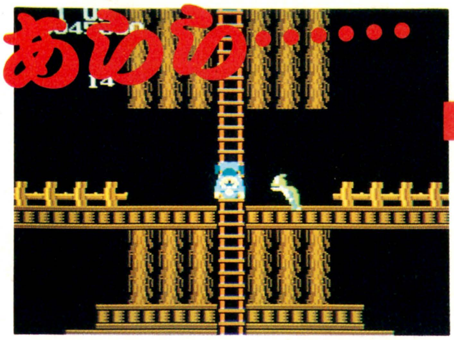


図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,001 GVS

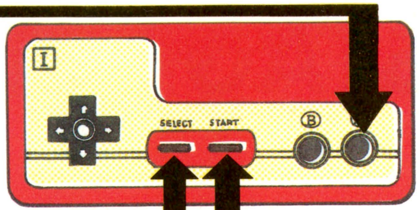
●スーパーピットフォール ©ポニー

いつでもドンと来ンティニュー!

京都府　玉木良一　(会員番号900079)

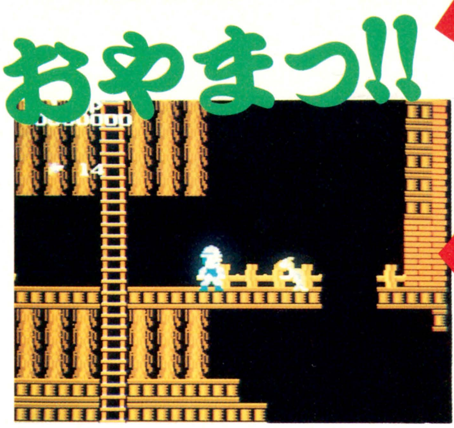


タイトル画面のときに
コントローラーⅠの
Aボタンを3回押してから
セレクトボタンを2回押す





上の写真のようになったら
スタートボタンを押す



最近ではコンティニューというのはもうあたりまえになってしまって、コマンドをわざわざ入力しなくても、はじめっからメニューの中に含まれているゲームも多くなってきたようだね。
でもまあ、あれやこれやとボタンを押してみて探し出すかくしコマンド的コンティニューも、それはそれで楽しいものなのだ。
さてそこで、これから紹介するのが『スーパーピットフォール』のコンティニューなわけだ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,234 GVS

●スーパーマリオブラザーズ ©任天堂

おいしいマリオ!!

茨城県　堀江一敬　(会員番号 800243)



ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,890 GVS

●機動戦士Ζガンダム　ホットスクランブル ©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

サイコガンダム現わる!!

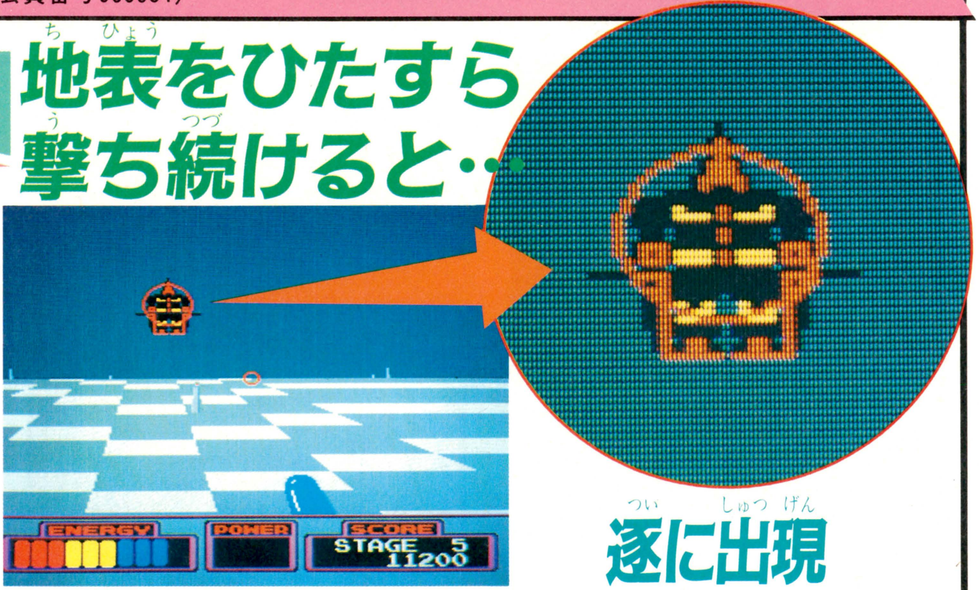
東京都　小林義典　（会員番号900084）

STAGE 5

地表をひたすら撃ち続けると…

モビルスーツにうとい私にはちょっとわからないが、アニメの方にはサイコガンダムというお方が出られるそーで。ゲームの方には出ないのかなぁ、と思ってたら出た出た出た、思いっきりドッぱぁぁんと出て来たぞ。

コンティニューを使ってもいいから、とにかくステージ5までたどりつこう。地上線の画面でコントローラーを右下か左下に入れながら、地表をバシバシ撃ちまくろう。しばらくすると他のモビルスーツが消え、サイコガンダムが出現する。メチャクチャに弾を撃ってくる彼はとても強い。見るだけ見たらすぐさま倒して、次の面へ行った方がいいよっ。



⬆待つことしばらく、ようやく姿を現わしたサイコガンダム。コマ送りにしてよーく見てあげよう。見飽きたら倒すのが得策だ。

逐に出現サイコガンダム!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,025 GVS

●機動戦士Ζガンダム　ホットスクランブル ©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

待てば別タイトル

茨城県　本谷貴弘　（会員番号900085）

左の写真のタイトル画面、よーく見ると少し違うでしょ。見慣れないマークと〝ゲームスタジオ〞って書いてあるね。

出し方は簡単。ゲームオーバーになったら、ゲームオーバーミュージックが鳴り終わるまで待つのだ。かなり長いが、なにごとも辛抱がかんじん。スタートやセレクトボタンを押したらパアだぞ。で、鳴り終わると出る。この画面が出てからスタートなどを押せば、いつも通りの画面になるから安心してちょーだい。

ちなみにゲームスタジオとは、このゲームのプログラムとデザインをやった会社のこと。



⬅この画面を見るために何分待ったことか……。ただ、涙・なみだなのだ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 800 GVS

●機動戦士Ζガンダム　ホットスクランブル ©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

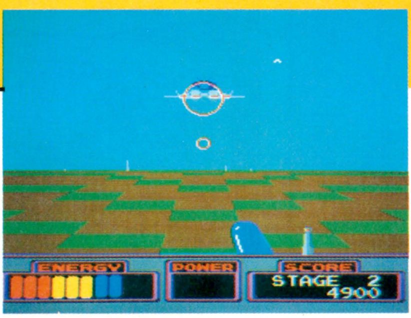
BGMは止まらない

東京都　小泉　聡　（会員番号900086）

思わず戦闘意欲がわいて来る、このゲームのBGM。録音してBGMコレクションに加えたいところだが、余分な音が入ってしまってきれいに録れない。だけど、こうすれば純粋にBGMだけ録音できるのだ。うれしいっ！

なーに、そんなに肩がこるほど難しいこっちゃないんだ。ただプレイ中にスタートボタンを押すだけでいいのだ。なんかひょ〜し抜けしちゃったぜ。

電源を入れたあとで始まる、長い長いデモも泣かせるけど、こーゆー細かい配慮も、かなり泣かせてくれるよねっ！



⬅はいポーズ！このままBGMに聞きいって、寝てしまうのは私だけ？

図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,045 GVS

●機動戦士Zガンダム ホットスクランブル

撃たれるために柱があるのだ!

千葉県 相馬三知男 (会員番号申請中)

©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

STAGE 1

⬇撃て撃て撃てッ! いくら破壊しても出る柱は高得点の素だ!



柱だけ狙って撃ちまくれ!!

⬇「もうかりまっか」「へぇ、ボロもうけでおます」

ボロもうけ



矢鱈滅多(やたらめったと読む)にスコアーが入りまくるこのゲーム。ほんの10分もプレイすれば、「アッ!」という間もなく百万点の桁をマークしちゃう。世界経済には関係ないけど、ゲームのインフレもここまで来たか!って感じがしてる今日この頃です。

だからって点数稼ぎをしなくてもいいとは限らないぞ。取るときは取る、これが鉄則だ。決して甘やかしちゃいけません。『Zガンダム』だったら、ステージ1の地上戦で地面から生えている柱を狙って撃ちまくればよろしい。普段だったら1万点足らずで終わっちゃうところが、見てこの点数! もっとうまくやれば、5万点は堅い。この方法を使って、1面ハイスコアー大会なんてのをやってみるのもいいんでないかい。

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,940 GVS

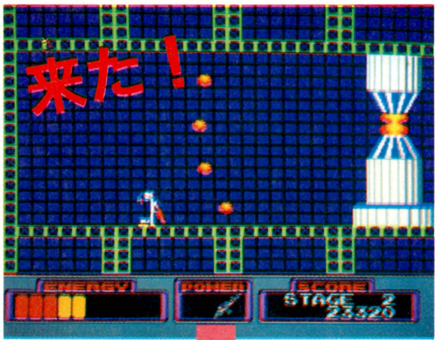
●機動戦士Zガンダム ホットスクランブル

©創通エージェンシー/日本サンライズ/バンダイ

ミサイルなんて怖くない

神奈川県 西堀浩之 (会員番号900087)

コアを撃った後、左から9ブロック目で待機せよ!

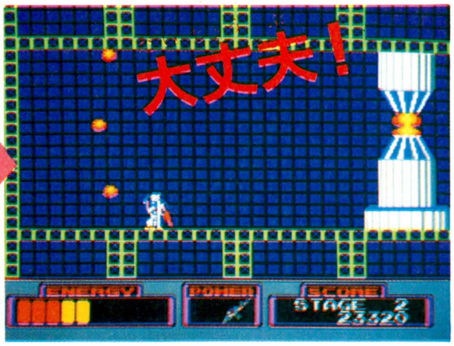


⬆来たぜミサイル野郎め。ここにいれば大丈夫なハズだ。

ラッキーちゃちゃちゃ! 助かっちゃった!!



⬆あっ、頭をかすめていくなよなぁ。危ないじゃんか。



⬆な〜んだ、簡単じゃん。これからこれ使ってやろっと。

なんでも最後ってのは難しいもんで、このゲームの最後に鎮座ましたるコアも、それまでの敵にくらべたら強いもんだ。コアを撃った後、おかえしに飛んでくるミサイルさえかわせばいいんだけどねぇ。

で、実は簡単なかわし方があったりして、飛行形態になって、なるべく中央左側でコアを撃つべし。すぐさま地面に降りて、左端から9ブロック目ぐらいで待ってれば、ミサイルはかすりもしないのぢゃ。こいつぁ楽だが、高次ステージではミサイルが速いので、タイミングが難しくなってくるぞョ。

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

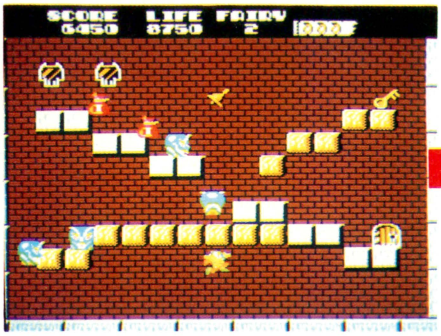
図書券 3,000円 ファミ通チケット 1,743 GVS

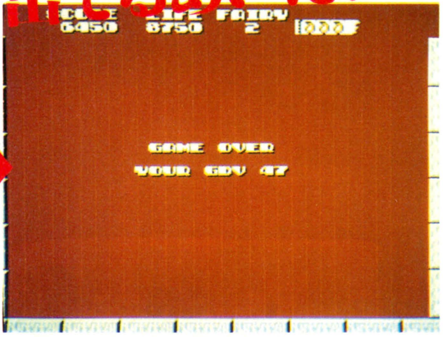
●ソロモンの鍵 ©テクモ

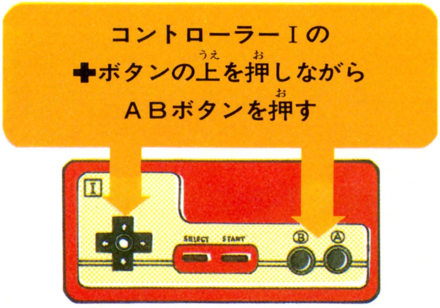
はいコンティニューですよ!!

東京都　徳坂　慎　(会員番号申請中)

うっやられたっ 偏差値が出てるあいだに….









⬅さっき、やられた面からスタートだ!!

天地創造以前のカオスと化した世界を修復するのがダーナの務め。また、ずいぶんと大事業を請け負ったものだが、唯一の頼みの綱がコンティニュー。

ダーナが１人もいなくなると、ゲームオーバーの表示とゲーム偏差値が表示される。そのときコントローラーⅠの✚ボタンの上を押しながらＡＢボタンを押すと、コンティニューできる。

しかし、ダーナがライラックの王ユトラの娘リヒタに逢える日はいつになることやら……。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 504 GVS

●ソロモンの鍵 ©テクモ

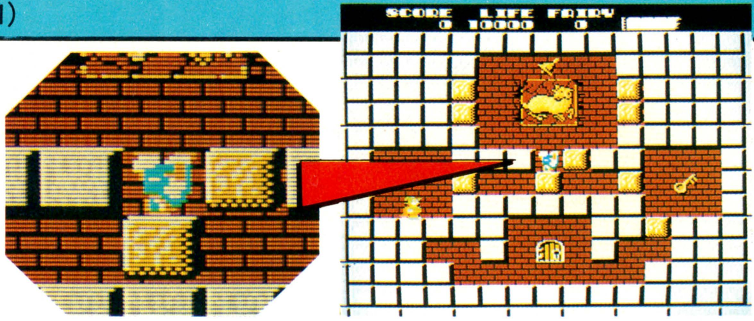
ゴブリンの逆立ちポーズだよん!!

大阪府　福田義彦　(会員番号600081)

ゲームをスタートさせるとまず、出口と鍵の位置が表示され、つづいて星が１点に集まっていくよね。そして、星が集まったところにダーナが現われ、部屋全体が見えるようになる。

このとき、すかさずポーズボタンを押して部屋の中をよく観察してみよう。

あれれっ？　あのにっくらしいゴブリンの奴が逆立ちしているではないか!!　みんなで笑っちゃおうぜ。



⬅ゴブリンが逆立ちしてるのだ!!



⬆こんどのメッセージはグラディウスのタイトル付きだ。

図書券 1,000円 ファミ通チケット 618 GVS

●グラディウス ©コナミ

タイトル付きメッセージ!!

埼玉県　増田　敦　(会員番号900082)

ＡＢボタンを押しながらリセットボタンを押すと、KONAMI ONE、GRADIUS ONEとメッセージが出るのは知っているよね。

ところが、ＡＢボタンを押しながら、スタートボタンを押し、画面が暗くなったところでリセットボタンを押すと、グラディウスのタイトル付きのメッセージが、ほんの一瞬現われるのだ。どーゆーわけかモノクロだけどね。

図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,451 ガバス GVS

●じゃじゃ丸の大冒険 ©ジャレコ

タイムが0になっても火の玉が出ない!!

東京都　秋山安弘　(会員番号711658)

まず、アイテムを2つ取っておく

残りタイムが0になると、ユラリユラリと現われて来る火の玉。こいつは手裏剣ではやっつけられないし、逃げようにも、しつっこく追いかけて来て、じゃじゃ丸を黒こげにしてしまう。
でも、そんなにっくき火の玉を出なくする方法があったのだ!!　アイテムを2つ取っておき、残りタイムが0になったら、3つめのアイテムを取り、木の葉隠れの術を使うのだ。
木の葉隠れの術のあいだは無敵だから、火の玉が現われてからでも、やっつけることができる。そして、うれしいことに木の葉隠れの術がとけた後でも、2度と火の玉は出てこない!!
これで、タイムと火の玉を気にしないで、じっくりと敵をやっつけ、点数かせぎができるぞ。



タイムが0になったら、3つめのアイテムを取る!!



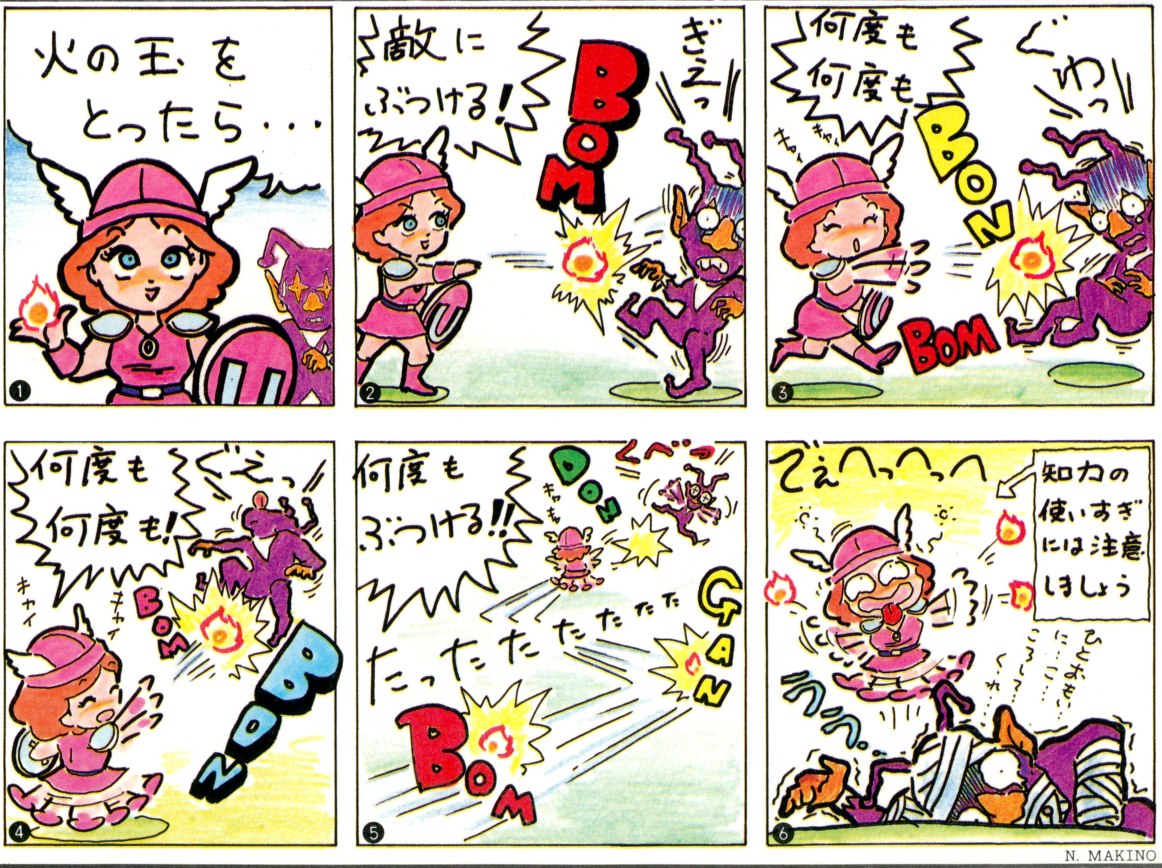
忍法 木の葉隠れ

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,132 ガバス GVS

●ワルキューレの冒険 ©(株)ナムコ

この、この、このオ!!

東京都　酒井健一　(会員番号593314)



N. MAKINO

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 7,000円
ファミ通チケット 3,714 GVS

●涙の倉庫番スペシャル ©シンキングラビット／アスキー

苦労した面はセーブせよ、なのだ

大分県　菅原　弘（会員番号153833）

6号では、途中までやった面を再現させる方法を紹介したけど、今回は完成させた面をセーブしておく方法を教えよう。しかも電源切っちゃっても大丈夫という強力なやつだ。

やり方は、前回の再現させる方法とほぼ同じなんだけど、今度のはちゃんと完成させている面なので、「セーブしますか？」って聞いてくれるんだよね。ディスクにセーブしておけば、もう安心！　というわけだ。

せっかく苦労して解いたんだもの、友だちにだって見せびらかしたいしさ。もしかすると、もう二度と解けないかもしれないじゃない。ただし、セーブできるのは１種類だけだけどね。

66面を解く！

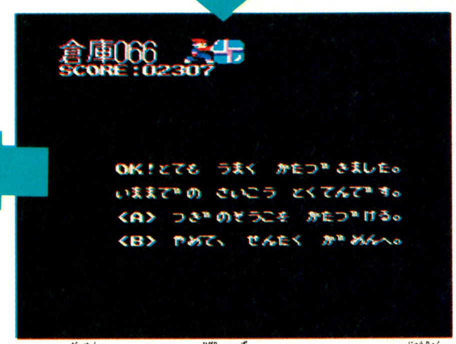


⬆今回挑戦する倉庫は、第66番！　やりがいあるぜコレ。

完ペキ!!

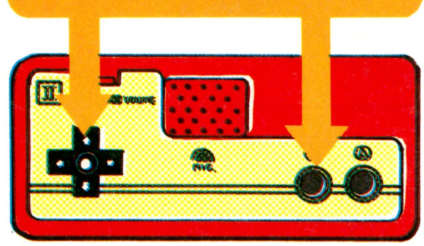


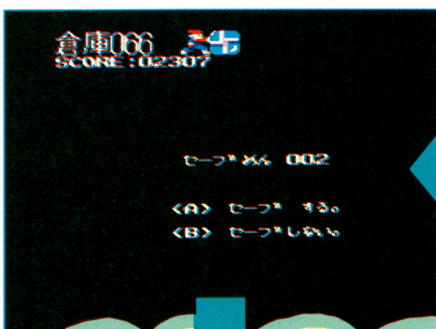
⬆でけたぁっ!!　フゥ、30分もかかっちゃったよ。



⬆この画面になったら、左の図のようにコマンドを入力。

コントローラーIIの✚ボタンの上とBボタンを押す





ここで電源切っちゃってもヘーキだよ



友だちにこの面を見せてやりたいと…思ったとするネ

ほらね 再現できちゃうんだぜ!!

⬇66面を選ぶとセーブしといたのが再現されるのだ。Aボタンを押して動かしていこうぜ！





図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,175 GVS

●スカイキッド ©(株)ナムコ

木をすり抜けて敵を倒す！

茨城県　加科貴志　(会員番号900065)

今日も元気なニワトリ・バロン君。いつものように空を飛んでるところへ、前方から敵トラックが走ってきた！

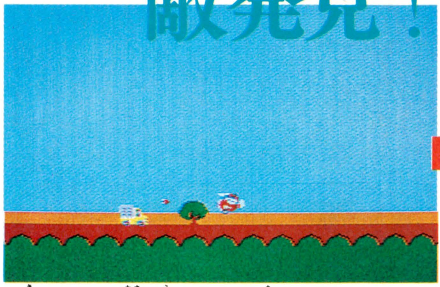
いつもなら、斜め上空からトラックめがけて弾を撃つか、もしくは木がジャマしなければ地上スレスレで飛んで真正面からトラックを狙うかどっちかなんだけど、今日のバロン君はどこか違う！　どうやら新手を考え出したようだぜ。

トラックは木のすぐ向こう側だから、上空から狙うのかと思ったら、真横から木のてっぺんをかするようにして撃ってるじゃないか。

そしたら、木がジャマしてるはずなのに弾がトラックに命中！　あら倒しちゃった。

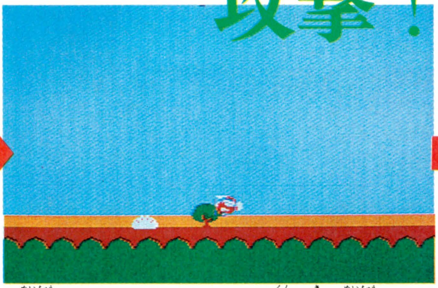
おまけにバロン君、木があるっつうのにそのまま直進しちゃってアブナイッ！　と思ったら、ギェーッ、木をすり抜けちゃったよ。まあ、バロン君すごいわねぇ！

敵発見！



⬆木スレスレに弾を撃ったっ!!　当たるのかなあ……。

攻撃！



⬆命中っ！　パチパチ。でもバロン君も木に命中しそう。

すり抜け！



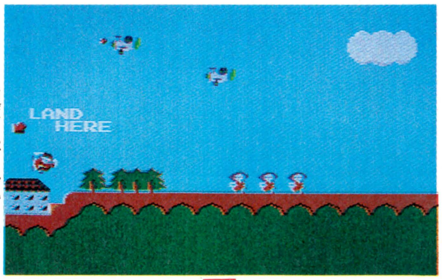
⬆ハレッ、すり抜けちゃった。あー、たすかった。

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,616 GVS

●スカイキッド ©(株)ナムコ

同じ面をお好きなだけどーぞ！

埼玉県　池野広幸　(会員番号申請中)



➡クリアー直前の赤い屋根が見えた。

どのミッションでも最後クリアーする直前に赤い屋根の家があるでしょう。あの家が画面に半分だけ見えたら、下に向かって宙返りしてみよう。宙返りして着地するとき、その家にチョコッとかすってクリアーすると、なんとまたまた同じミッションから始まっちゃうのだ。つまりクリアーとして見なしてくれないわけ。ハイスコア目指すには、なかなかいい手かもよ。

ほーらね！



⬅ふつうゲーム開始時は0点だよな。

家が半分見えたら、宙返り!!

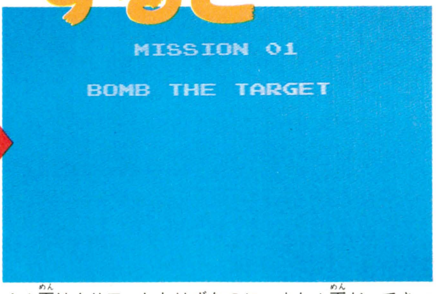


⬆ここで✚ボタンの下を押しながらBボタンで宙返りだ。



⬆家にぶつかりそうになっても、ちゃんと着陸できるぞ。

すると……



⬆1面はクリアーしたはずなのに、また1面だってさ。

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,867 GVS

●グラディウス ©コナミ

ダウムの下をすり抜けろ!!

茨城県　大窪智典　（会員番号495058）

ステージ6に突入すると、これまで出てきたダウムとはちょっと形のちがうカニのようなダウムが出現する。え？　突入したとたんすぐやっつけちゃうから見たことないって？　あーそうですか。でもね、出てくるわけよ。

んでね、このダウム、実は地に足がついてなくて宙に浮かんでるらしいんだよね。で、このダウムと細胞とのすきまをすり抜けちゃおうというわけだ。

まず、ビッグバイパーをこのすきまの位置に合わせて弾を撃つ。弾がすきまをすり抜けていけば大丈夫。そのままビッグバイパーを直進させよう。どうだい、すり抜けられただろう。

ダウムの上を通るよりかは、はるかに安全だけどさ、先にダウムをやっつけちゃったほうが、もっと安全じゃないかっつう……。でもまあいいーじゃん。



⬆はい、おみごと！　うまくすり抜けられましたねぇ。でも、それだけといえばそれだけなんですね。

⬇これが〝カニ〟ダウム。かすかにすきまがあるのがわかるね。まず弾を撃ってみて通り抜けたら。





すり抜けっ!!

⬅ズズズイーッとすきまに入っちゃう。このときオプションをダウムに当てながらすり抜ければ倒せるかもよ。

図書券 6,000円
ファミ通チケット 3,438 GVS

●グラディウス ©コナミ

ビッグコア、あっ！ と攻略法!!

大阪府　木村　聡　（会員番号900066）

オプションでとらえろ!!

ビッグコアをわずか1秒で倒しちゃう方法が見つかったぞ。ただし、オプションが2つないとだめだけどね。

で、ビッグコアが出現する画面になったら、出てくる前にいちばん右下に進んでおくのだ。それも、オプションを写真のように、ビッグコアが出てきたときにちょうどコアの中心に当たるようにしておかないとダメ。これでビッグコアは出てきた早々オプションに中心を捕えられて動けないまま爆発。1秒だぜ。



⬆ちゃんとオプションが真芯に当たってないと逆にやられちゃうぞ。

⬇うまく捕えればビッグコアはブルブルふるえて爆発しちゃうのだ。



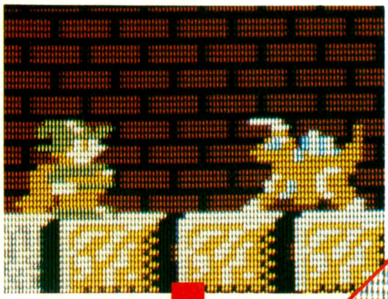
その間　約1秒だぜっ!!

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,472 GVS

●ソロモンの鍵 ©テクモ

燃えたくたって、燃えないんだぜ!

石川県　北村隆幸　(会員番号申請中)



➡あ、サラマンダーだ! こんちゃ。あいさつしてる間にズイッと前へ進も。



➡プボーッ!! あれ、おかしいなあ。へへ、実は水をかぶっておいたのさ。

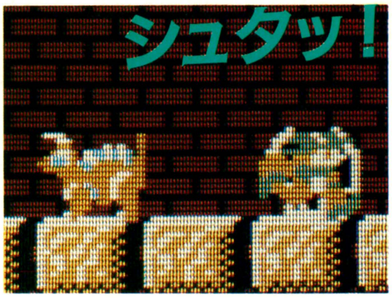


炎を吐くサラマンダー。あいつはなかなかに強敵です。ボッと吐かれたら、ダーナはイチコロ! だと思ってたらそうでもないらしい。あの炎には熱いところと熱くないところがあって、サラマンダーの口元だとどうも平気らしいのだ。

サラマンダーが出てきたら、ヤツが炎を吐き出すまえにススッとダーナをサラマンダーの直前にもっていこう。ここなら、いくらサラマンダーが炎を吐いたところでダーナは焼かれずにすむわけ。



➡いくら炎がよけられたからといってもモタモタしてると体当たりされるぞ。



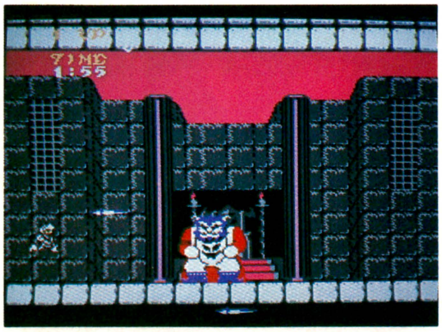
➡ピョーンとサラマンダーを飛び越えて、無事に難をきりぬけたダーナ。

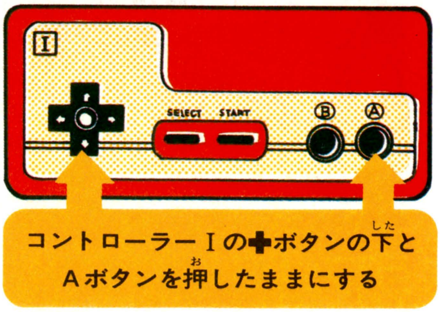
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,058 GVS

●魔界村 ©カプコン

連続ジャンプだっ!

新潟県　磯部　隆　(会員番号900067)





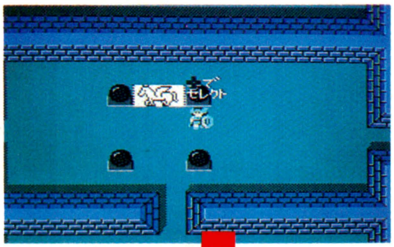
ステージ7で大魔王を倒すときは〝連続ジャンプ撃ち〟が有効だ、と某攻略本に書いてあったけど、Aボタンだけのジャンプだけでは〝連続ジャンプ〟とは言いがたいものがあるぜ。上図の方法こそが、真の連続ジャンプなのだ。これでBボタンを連打すれば大魔王なんか簡単だ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,553 GVS

●ワルキューレの冒険 ©㈱ナムコ

ペガサスでワープ!

石川県　前多　裕史　(会員番号900068)



➡ペガサスの絵がある地下迷宮はアファ大陸とはじまりの国だ。



➡上の位置でAボタンを押したとたん、ここに来ちゃったのだ。

アファ大陸やはじまりの国の地下迷宮に入ると、ペガサスの絵があるでしょう。実はここ、何をかくそう、かくれワープゾーンなのですよ。

写真のように、ペガサスの絵の右下に立ってAボタンを押すと、あらら、ほかのワープゾーンと同じように、はじまりの国のトリイのところに出てしまったじゃないですか!

だてにペガサスの絵があったわけではないのです。空飛ぶペガサスはワープの象徴だった!?

ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,277 ガバス GVS

●涙の倉庫番スペシャル ©シンキングラビット/アスキー

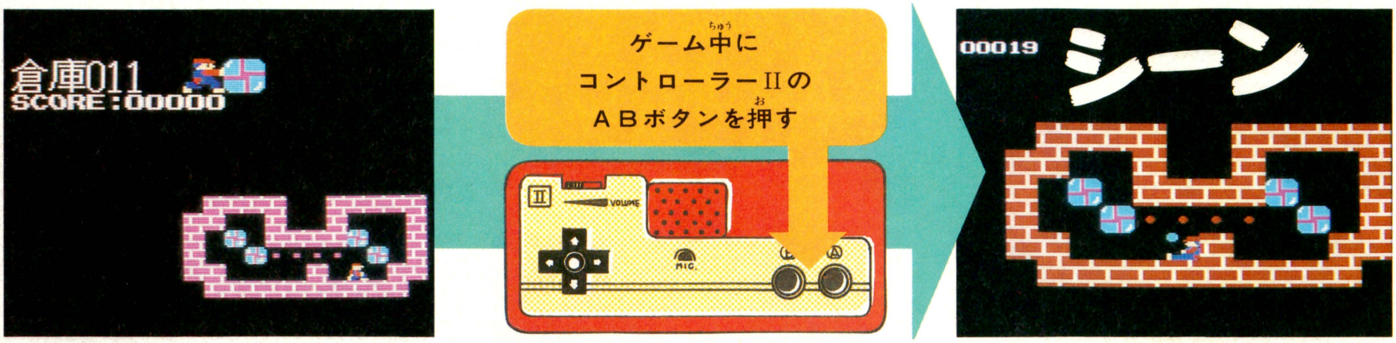
さよならサウンドまたきてチョン!

愛知県 樋江井勇二 (会員番号900089)

このゲームって、ごくフツーのパズルゲームなのかと思ってたら、意外なしかけがしてあってヘェーッという感じなのですよ。

これまで紹介したのは再現機能にセーブ機能という、パズラー思いのかくし技だったけど、今回はプレイ中に音が消えちゃうという、ゲームにはよくありがちな技というやつなのです。

ゲーム中に次のコマンドを入力すると、あら音がしないってわけで思わず眠っちゃいました。



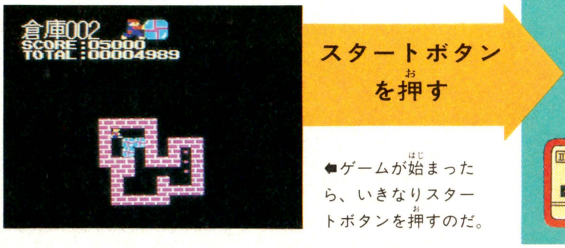
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,501 ガバス GVS

●涙の倉庫番スペシャル ©シンキングラビット/アスキー

2大かくしコマンドだっ!

石川県 大笹修一 (会員番号483073)

続いてまたまた『涙の倉庫番スペシャル』なのだ。今度のはかくれメッセージ+α。メッセージのほうはよくあるプログラマーからのオマケなんだけど、そのオマケにまたオマケがついているのだ。それがフルアイテムっつうすげえお得なオマケなんだぜ。

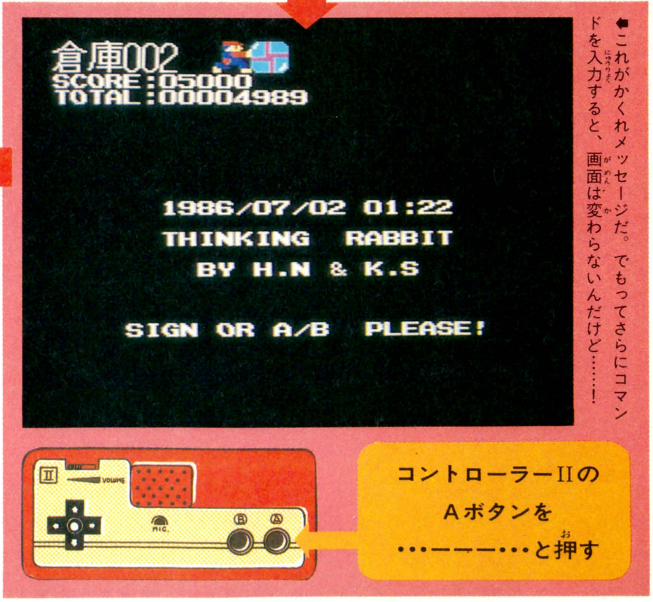


⬅ゲームが始まったら、いきなりスタートボタンを押すのだ。

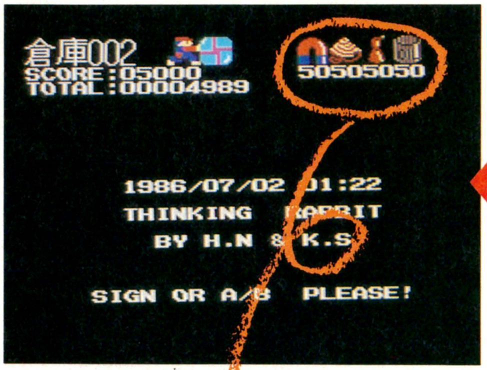


⬅コマンド入力はゆっくり落ち着いてね。1、2回は失敗して当然。

※上記の一や・はボタンを押す長さです。一は長く、・は短かく押してください。



⬅これがかくれメッセージだ。でもってさらにコマンドを入力すると、画面は変わらないんだけど……!



⬆かくれメッセージを見つけたゴホービとしてフルアイテムが!



⬅磁石にロープにコショウ、オイル。これらがそれぞれ50回ずつ使えちゃうというわけだ。スゴイ。

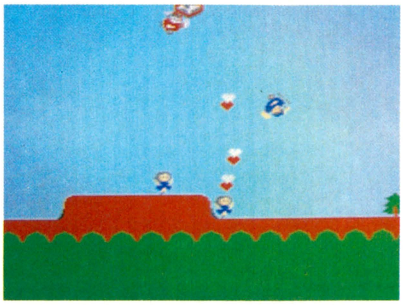
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,313 GVS

●スカイキッド ©(株)ナムコ

モテちゃってモテちゃってウホホーイだぜ!

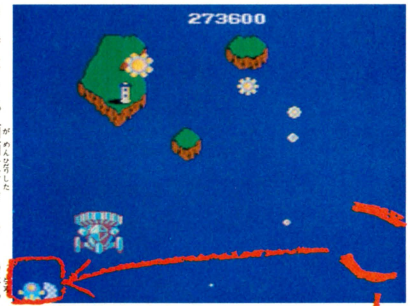
奈良県　前川　晃　(会員番号900090)

バロンとマックスの2人でゲームしてるとき、クリアーしたあとで美女から励ましのキスがもらえるのは、ハートを多く取った方だけなんだよね。ところがこのハートを2人とも同じ数だけ取るようにすると、引き分けということになって、平等にそれぞれの美女からキスをいただくことができるわけ。やっぱお友だちなんだから仲よくね。

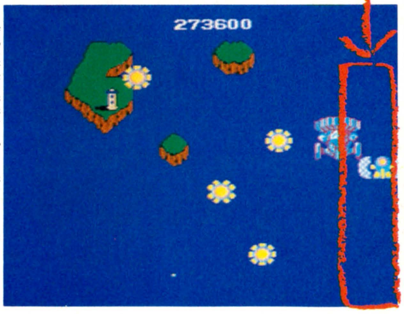








➡まずはここ。画面左下ギリギリの所。



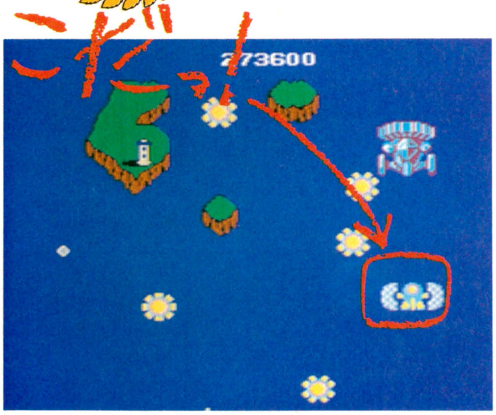
➡画面右端部分。約4分の3位までか。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,881 GVS

●ツインビー ©コナミ

絶対安全地帯!

和歌山県　中嶋　隆　(会員番号900091)



おひさしぶりの『ツインビー』ですゾ。最後5面ともなると大敵スパイス大王がコンチワしてきてもうよけるのがタイヘン!

だけど中嶋君の見つけてくれたこの安全地帯にいれば、スパイス大王はもちろん、ちょこざいなザコ敵どもも手出しができなくなってしまうのだ。写真の上につけた印の横幅はツインビー君1人分の幅だからね。

ここにさえいれば敵がツインビーを襲うことがないのだけど、逆にツインビーも敵を攻撃できないのだな。でも息ぬき息ぬき。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,122 GVS

●六三四の剣 ©村上もとか/小学館・テレビ東京・エイケン/タイトー

敵を倒すと音が変わる!

東京都　平田　修　(会員番号900092)



ただ今修行中の六三四。次から次へとやってくる敵をバッタバッタとなぎ倒し、来たる全国大会のために腕をみがいているようだ。だけど今ひとつ迫力に欠ける、何か歯ごたえみたいなものが欲しいのだ。

せっかく敵を倒したのだから、そのつどファンファーレが鳴ってもよいのではないか!? まあね、そこまではいかないけど、敵をやっつける直前に一度ポーズしてからやっつけてごらん。音が変わるよ。

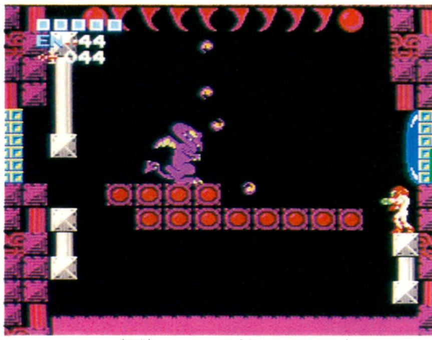
ファミ通第10号は10月17日(第3金曜日)発売です

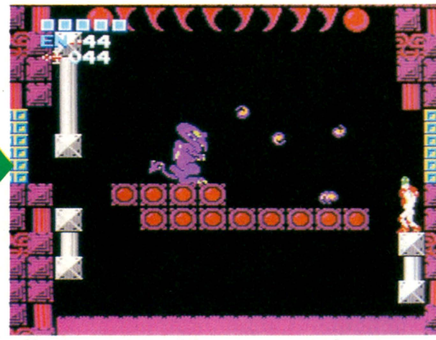
図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,539 GVS

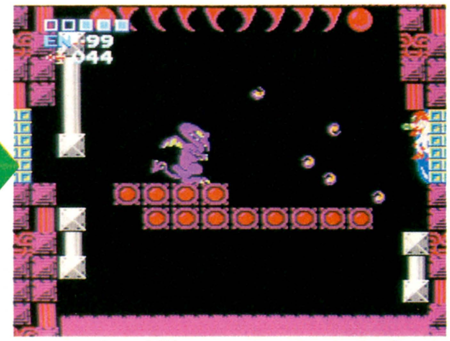
●メトロイド ©任天堂

ダメージ0でリドリーをやっつけろ!!

東京都　鈴木章浩　(会員番号600069)


⬆リドリーとご対面。ゲートの下にサムスを立たせろ!!


⬆上に向けてビームを発射っ!!　ゲートを開けるのだ!!


⬆ゲートが閉じる瞬間にジャンプ。うまくはまり込め。



完璧なリドリー攻略法!!

編集部のゲーマーたちも、おもわず「なるほど、こんな手があったか」と、うなってしまった秘技を紹介しよう。名づけて〝完璧なリドリー攻略法!!〟だ。

ノルフェア(火の面)のさらに奥深くにリドリーが待ち構えている。リドリーの部屋に入ったなら、ゲートの下にある岩のところにサムスを立たせて、ビームを上に向けて発射して、青いゲートを開くのだ。そして、ゲートが閉じかける瞬間にサムスをジャンプさせると、サムスはゲートに閉じ込められる。つまり、これはゲートはまり技の応用だな。

ところが、この状態だとリドリーの吐き出す火の玉にあたっても、ダメージを受けず、エネルギーが減らないのだ。あとはゆっくりとビームからミサイルに切り換え、ねらいをすまして、ミサイルをリドリーに撃ち込めばオーケーだ。

ちなみに、鈴木章浩くんは3時間でゲームをクリアーしたそうな。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,887 GVS

●メトロイド ©任天堂

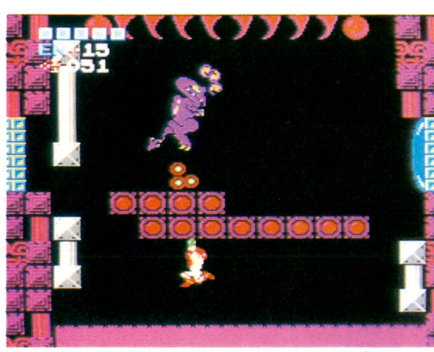
波動ビームでも、リドリーを倒せるぞ!!

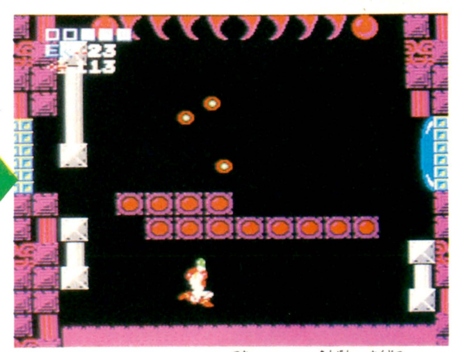
神奈川県　村田善樹　(会員番号590670)

またまた、リドリーの攻略法だが、こちらはちょっと変わっている。ミサイルを使わないでリドリーを倒しちゃおうというのだ。

それには、波動ビームとバリアーが必要。バリアーを取っていると、たとえ火の海に落ちてもエネルギーの減りは少ない。で、わざと火の海に入り、リドリーの真下から、岩をも貫く波動ビームを何発もおみまいしてやるのだ。

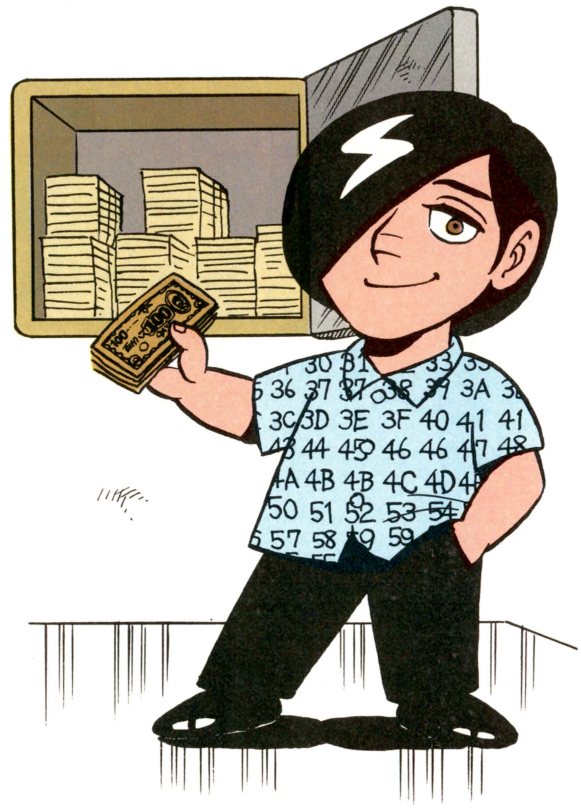
ここなら、リドリーの吐き出す火の玉は飛んで来ない。まさか、リドリーも下から攻撃されるとは思ってもみなかったようだぜ。


⬆リドリーの真下から岩を貫く波動ビームで攻撃する!!


⬆やったあっ!!　ミサイルを使うより、安全で確実だぜ。

禁断の秘技大募集っ!

これが100ガバス札なんだけどね……





みんな100ガバス札があるのを知っていたかな？　これ１枚で100ガバスなんだぞ。この他に10ガバス札もあるんだけどね。

でも、この高額ガバス札は〝禁断の秘技〟か〝ファミ通町内会〟などに、はがきが採用されないともらえない。

〝禁断の秘技〟に応募して、採用されると、最高で10,000円分の図書券と5,000ガバスだから、金色に輝く100ガバス札が50枚も、もらえるというわけだ。

ところで、〝禁断の秘技〟に採用されると、もうひとつ特典がある。まだファミ通の会員になっていない人には、編集部が決めた番号（採用された順に900,000からの連番）で会員登録がされて、カッコいいファミ通会員証がもらえちゃうのだ。

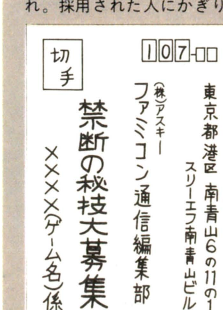
※**お詫び**　ファミ通６号の禁断の秘技に採用された東京都の田中克也くんと千葉の小屋裕晃くんの会員番号が、編集部のミスで同じ番号になってしまいました。小屋裕晃くんには会員番号900070のファミ通会員証を、あらためて送ります。ごめんなさい。

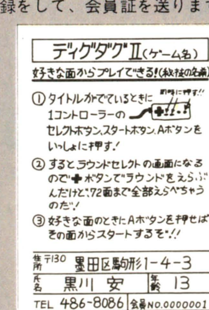
あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　（ゲーム名）係

はがきのかき方っ！

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに〝なし〟と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。





ファミコン通信
ガバスシステム

貯ガバスすると、得するんだぞ

●**ガバスシステム**　これはボクたち〝ファミコン通信〟の読者だけの特別のチケット制度だ。ガバスチケットを貯めると、なんと下に紹介しているステキなプレゼントが手に入ってしまうというシクミだよ。右のページにならんでいるのがそのガバスチケット、16ガバスさ。これをせっせと集めれば得するワケだ。

●**チケットの入手方法は2つ**　まずは毎号ついてくるチケットを貯ガバスする方法だ。「でも、もっと早くたくさんほしいよ」と思う人にはもうひとつのいい方法がある。本誌の〝禁断の秘技〟や〝町内会〟のコーナーに、キミの見つけた技やおもしろいアイデアを投稿して、「これはいいぞっ」と採用されれば、一挙に最高5,000ガバスまで手に入れることができる。1枚のはがきでドーンと大きなガバスが贈られるんだから、これは絶対おすすめだ（詳しいことは101ページの〝禁断の秘技大募集〟の記事を見よう）。さぁ、とにかくガバスチケットを集めてプレゼントをもらおう。ゼッタイねっ。

ガバスを集めれば、これがキミのモノ！

それなら、貯ガバスするとどんなものがもらえるかというとだ。右にならんでいるモノをよーく見てくれ！　プレゼントされるのは、このきらめく10種類のモノたちさ。バンザイ。アスキースティックIIターボももらえちゃう。

●**応募のしかた**　さて、欲しいモノのところに表示された数のガバスチケットが貯まったら、そのチケット全部と、右のページの上にある応募券を、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ろう（応募券には必要事項を全部記入すること）。いいかな。ただし、①②③の品物は、それぞれ毎号抽選で10個ずつのプレゼントだからね。それと、今号の応募券を使った応募は10月27日到着分で締め切りマス。それ以降は次号の応募券が必要です。噂のガバスシステムは、ずーっと続くんだよーっ。



※このプレゼントは、毎号抽選で各10名様に差し上げます。





※ディスクカードの種類は選べます。

9号のあいことば
10月17日号
○バスシステム







※カートリッジの種類は選べます。

☆今回の応募の締め切りは、10月27日到着分まで！

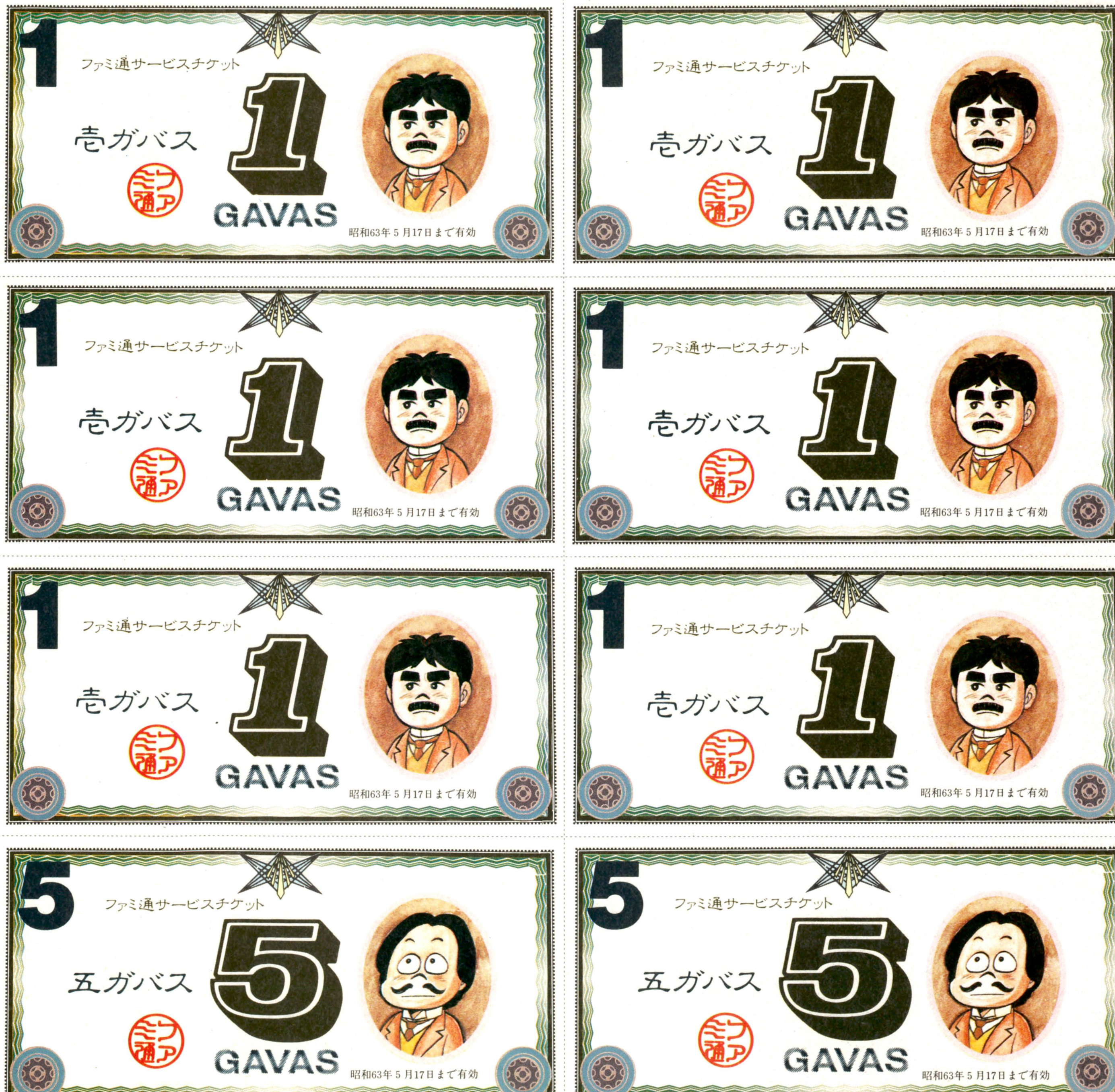
あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミのガバスチケットだっ!!

9号のあいことば		10月17日号
お名前		※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	○番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてよい

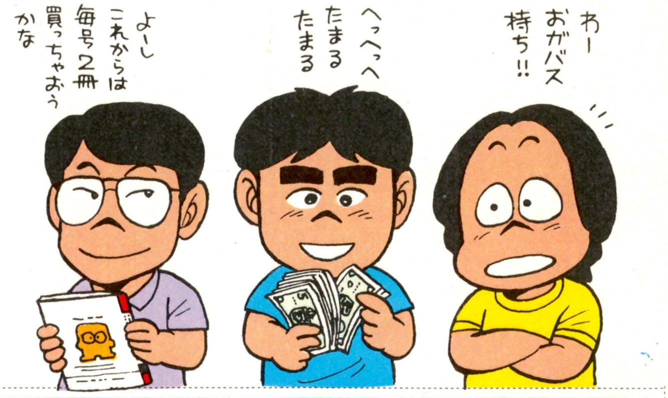
ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

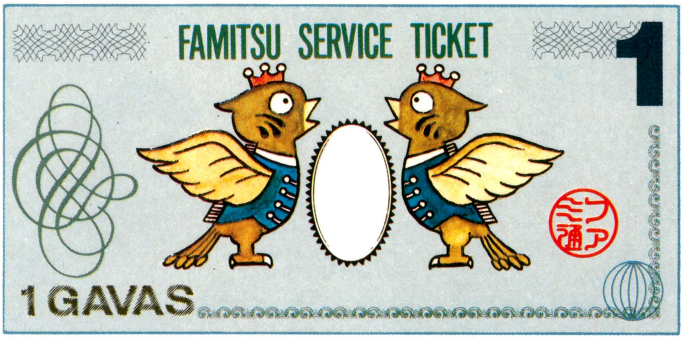


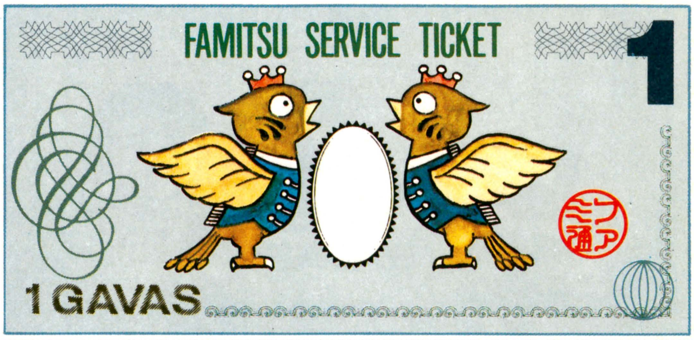
ガバスでもらうプレゼント応募券⑨

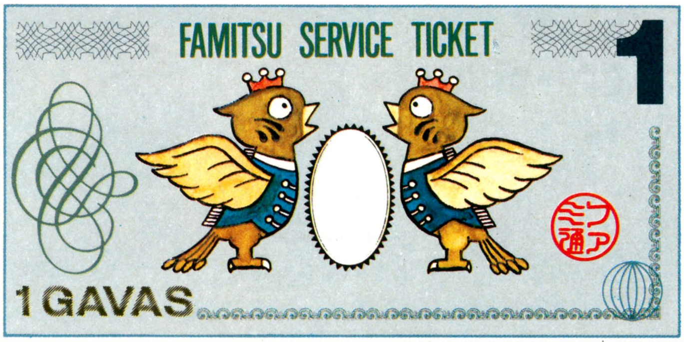
締め切りは1986年10月27日　　10月17日号

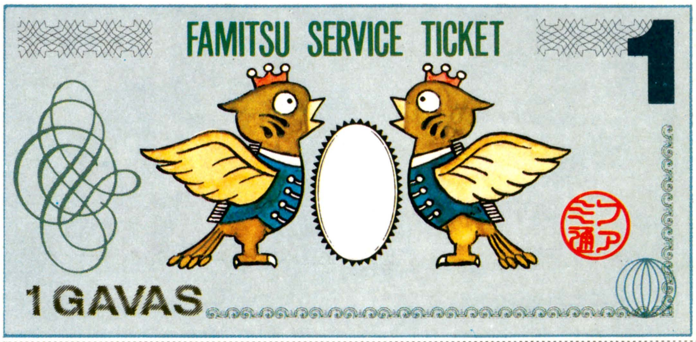
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　) —

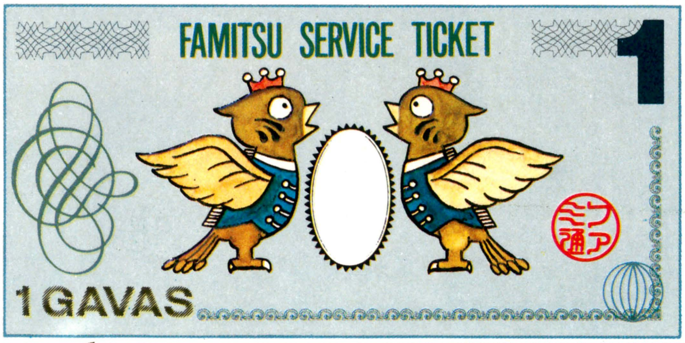


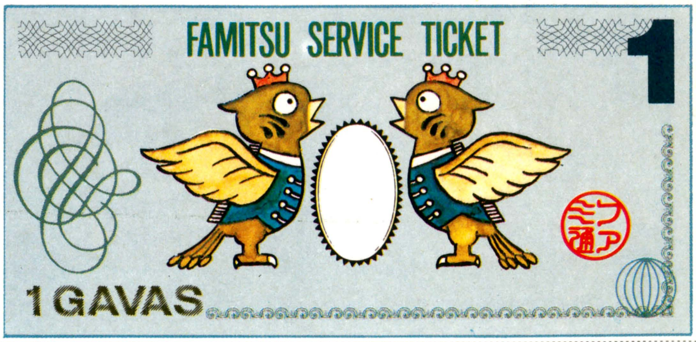


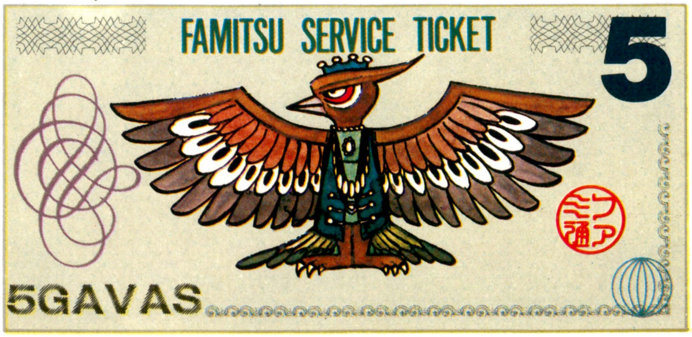


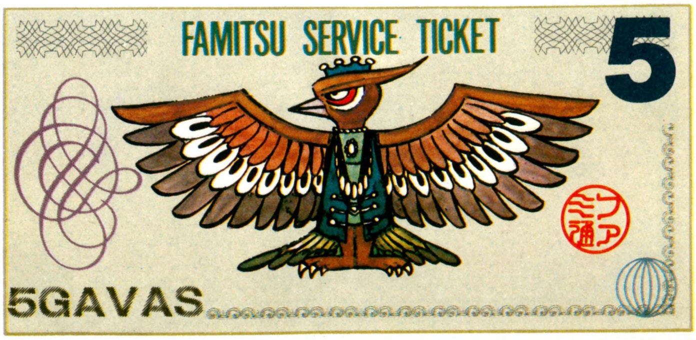












ASCII SOFTWARE

その名はアスキースティックIIターボ

新発売　標準小売価格9,900円

ファミリーコンピュータ™専用

あのアスキースティックがグレードアップしてやってくる!!



●主な特長

●柔軟な連射機能　トリガーボタン(A、B)をはじめスティックレバー、スタートボタンなど、複数のものを任意の組合せで連射の設定が可能です。例えば、スタートボタンを連射にした場合は、ゲーム中に押すとコマ送り的にゆっくりとゲームができるので、難しいゲームも難無くクリアーすることができます。

●連続調整の連射　連射スピードは毎秒8発から35発の間で連続調整が可能なので、すべてのゲームで最適なスピードを設定することができます。

●割と便利なモニターランプ　トリガー及びスティックの位置に対応して本体中央のLEDが点滅するので、連射モードとレバー位置のチェックなどが瞬時にできます。

●4-8切換機能　回路的に切り換えるので、4方向タイプのゲームにも8方向タイプのゲームにも自在に対応することができます。

●交互に2人で遊べる機能　1P-2Pの切換スイッチにより、ジョイスティックを2台揃えなくても2人で交代に遊ぶことができます。但し2人同時にするゲームの場合は(テニス、ツインビー等)、もう一台をアスキースティックIIターボの後ろに接続するか、1人がファミコン本体側のジョイスティックを使用します。

●カセットテープにセーブする機能　アスキースティックIIターボはカセットインターフェースを内蔵しているので、カセットテープにゲームのデータをセーブ(保存)するタイプのゲーム(エキサイトバイク等)はキーボードを持っていなくてもセーブ(保存)やロード(呼出)をすることができます。

●一新したデザイン　ジョイスティックを人間工学上最も使い易い形にするため、ボディーを成形品に変更しデザインもおしゃれにちょっとハイグレードなイメージなものにしました。

●さらに拡がるオプションジャック　これからアスキーより発売されるアダプターを接続すれば、さらに高機能なジョイスティックへと進化します。

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

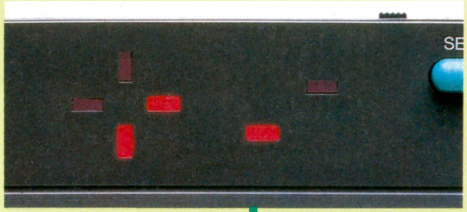
新型アスキースティックII

全世界から、これは使いやすいと絶賛をあびたアスキースティック。そのアスキースティックの2代目、アスキースティックII ターボがついに発売となった。そこでこの発売を記念して、ここにアスキースティックII ターボの完全徹底レポートをお送りしよう。

●アスキー 9,900円
10月中旬発売予定

これでたったの9、900円!!

これがアスキースティックII ターボのすべてだ！





アスキーのなまえ

最近はアスキースティックのアスキーと呼ばれるほどユーメーになりました。ファミコン通信も、ここなんだな。

レバーの棒

最初から使いこんだように黒びかりしているのは、ちょっと大人むけかな。形状は、チュッパチャップスをホーフツとさせるが、使いごこちは最高によろしい。手のひらに、シックリとなじんじゃうのだ。

箱

プラスチック製の箱は、やや重量感にかけるが、デザインはピカイチ。プラスチックのやさしさが、におうようだ。

ライトのつくしかけ

レバーを入れた方向や、押したボタンに対応してLEDが点灯する。隠しコマンドを入れるとき、ひとつひとつ確認できるので、安心して眠ることができる。また、隠れて押し入れのなかでプレイするときなど、便利かもね。

スイッチのたぐい

スイッチが5つもあるので、なれないと迷子になってしまうかもしれない。ターボっていうのは、連射モードにするときに使う。その右側のモードってのは、方向レバーを、4方向か8方向かを選ぶスイッチだ。そしてもうひとつ。これ1台で、2プレイヤーモードにするスイッチもついている。ただし、スタートボタンの位置が悪いんじゃないの？

トリガーボタンA
トリガーボタンB

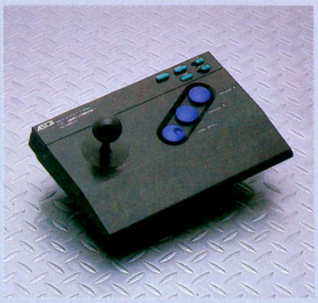
丸くておいしそうなふたつのボッチ。これがトリガーボタンなのだ。ストロークはちょっと長めで、クロウト好みだ。さわった感じは、プヨプヨした猫の手のひらみたいで、思わず連射したくなっちゃうけど、その必要はないんだよね。だってさ、ターボつきなんだもん。オートマチックだよな。

ターボスピード

トリガーボタンとまちがえてはいけない。これは連射スピードを調節するものなのだ。毎秒8発から35発まで、自由自在に決定できるのだ。その日の気分で、今日は22発だな、と決めるのがいいでしょう。

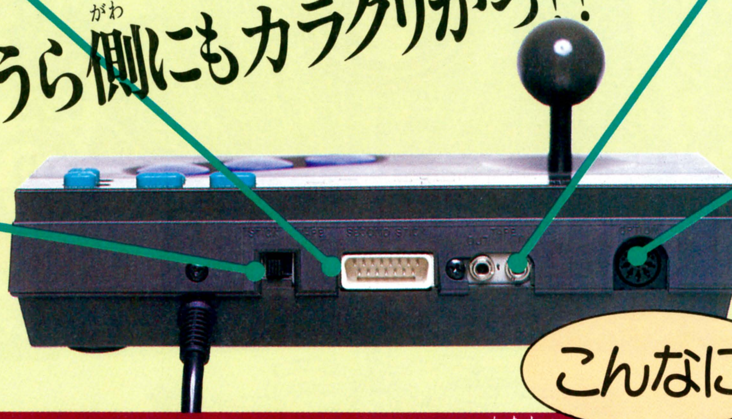
●オシャレーなこのデザインっ!!

プレリュードに乗っているさすがにセンスのいいコジマ編集長や、ミラターボTRに乗っている走り屋のコウノ編集部員をして、「こっちにすればよかった！」と残念がらせたデザインは、今世紀最大の人類の遺産と呼ばれている……。とにかくカッコイイのだ。



ターボ完全徹底レポート

うら側にもカラクリがっ!!



セカンドスティック
もうひとつアスキースティックをつなげるときは、ここに入れるのだ。お友だちがアスキースティックを持ってたらここを使わせてあげよう。

スイッチ
なにやらスイッチがついている。これは、カセットテープにデータをセーブするときにつかう切り替えスイッチだ。

TAPE
これはビックリ。アスキースティックを使って、カセットテープにデータを記憶させることができるのだ。

OPTION
ナゾのジャックがひとつ……。今のところ何に使うかは不明。将来、これを使ってスゴイことができるかもしれないのだ。

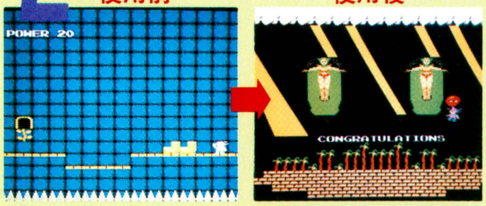
アスキースティックII ターボで私は こんなに 変わった!

1 スコアもアップ!!
使用前 使用後



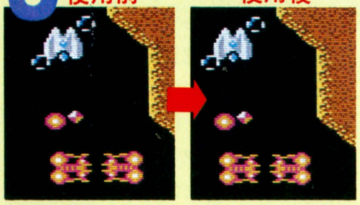
私ゃね、「グラディウス」にゃ手こずってたんすよ。でも、このターボを使ってからは、2周や3周はラクにできるようになっちまってね。連射ってのがスゴイすね。(鮮魚商 36歳)

2 ここまで解けるとは
使用前 使用後



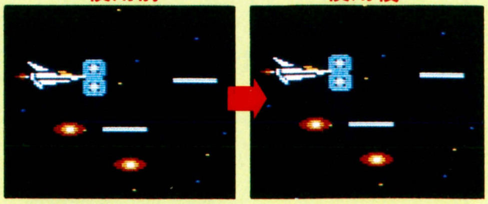
私みたいに一日中立ちっぱなしの仕事してると、頭がポヤーとしてきちゃうのね。このスティック使ってからは、そんなこともなくなってスッキリなの。(「スモーキー」ウエイトレス 22歳)

3 このキャラの動きに感心
使用前 使用後

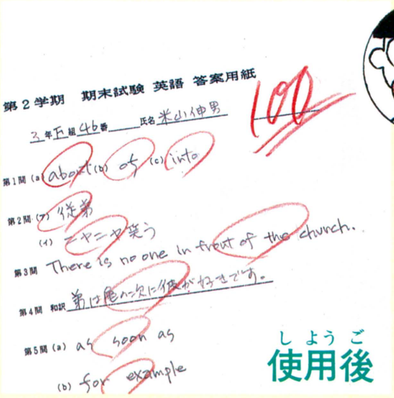


若ぞうの私が言うのもなんですけど、操作性はバツグンですね。うちの近所のチビッコにも、けっこうウケがいいみたいですよ。(園児 5歳)

4 見よ! これが1秒間35発の連射だっ!
使用前 使用後



パッパカパッパカパッパカパッパカ、ブルルー、ポックポックポックポック。ヒ、ヒーンヒン。ブルルルー。ヒ、ヒーンヒン。ブル、ブル、パッカ、パッカ、パッパカパ……。(馬メス 2歳)


第2学期 期末試験 英語 答案用紙
3年五組 46番 氏名 米山伸男
100
第1問 (a) about (b) of (c) into
第2問 (ア) 後部 (イ) ニヤニヤ笑う
第3問 There is no one in front of the church.
第4問 和訳 弟は僕の次に俺が好きです。
第5問 (a) as soon as (b) for example

使用後



学校の成績もこんなにっ!!
ボクはゲームもヘタだったし、学校の成績もとっても悪かったんです。でも、アスキースティックIIターボがいいって聞いて、さっそく購入したんです。そしたらホラ、このとおり。先日の期末試験の英語で満点をとってしまいました。感激だったなー。でも、みんなが買っちゃうと、みんな100点だからヤだな。

KYON²のファミバカコーナー

ニッポン放送 オールナイトニッポンと握手握手！

今日も今日とて……ファミバカコーナーですよ。オールナイトニッポンから抽出した、ファミコンネタの楽しいお噂、ご紹介しましょ

小特集

田尻はか!???



⬅この微妙な田尻名人の指の感じが、沖縄の比嘉くんの心に焼きついたのである。

沖縄県の比嘉健豊くんから、KYON²のオールナイトニッポンにきたおはがき。『ファミ通2号での田尻さんは、本当のおかまですか!?』いい質問ですねえ。最近はテレビ・ラジオ・雑誌に大忙しの田尻先生は、本当にそうなのでしょうか？ ご本人に聞いてみました。

K　お前は、おかまか!?

田尻　わたし、そんなんじゃないワ。男よ男よ、レッキとした男よ。

ナンダナンダ。全然答えになっとらんではないか。そんなしゃべり方して。

では、彼の主宰するゲーム集団、〝ゲームフリーク〟の1員、TACO X くんに真相を聞いてみよう。

X　いやあ、どうでしょうか。もしかすると、ボクらの知らないところでそうなのかも知れませんけどね。

前回でも書いたとおり、広島で男のお友達が踊りながらニジリ寄ってきた、という例もあるし、謎はますます深まっていくばかりだな。

目撃者多数

ほかにも、徳島県の近藤伸司くんから、『テラクレスタの紹介をするとき、Kさんは一瞬テレクラと言いそうになりました』とか、9月12日発売のフライデーに載ってた、少年隊の植草克秀クンが美人モデルと徹夜でファミコンをしてしまっちゃったんだけど一体何のゲームだったのかの謎とか、ファミコンにまつわる謎は、いたるところからコンコンと泉のように涌き出ているようです。おいおいと、このファミバカコーナーで謎を解いていきましょう。

網浜直子は、なんと両手でコントローラーを操作した

さっそく、内容へ入っちゃいますよ。9月4日の放送では、バンダイの『機動戦士Zガンダム ホットスクランブル』を取り上げました。

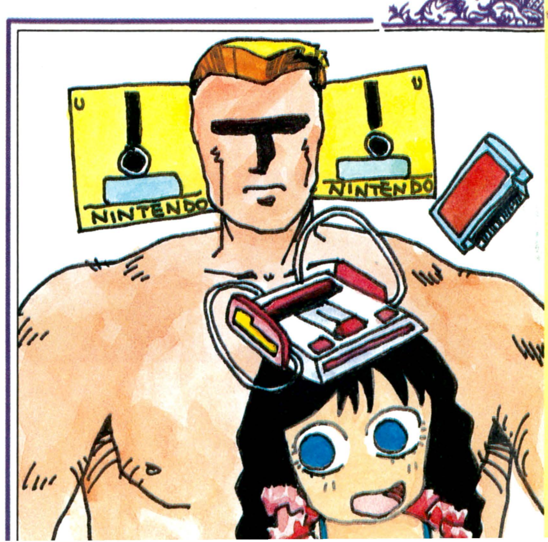
K　小泉先生、シューティングゲームっていうのは、どうなんですか？

小泉　わたし、一番最初にファミコン買ったとき、〝スターフォース〟ばっかりやってたから。

K　ばっかりやってた!?

小泉　それしか持ってなかったのよ(笑い)。

田尻　(突然に) このゲーム(Zガンダム)に限って言えば、簡単なんですよね。しろうとの





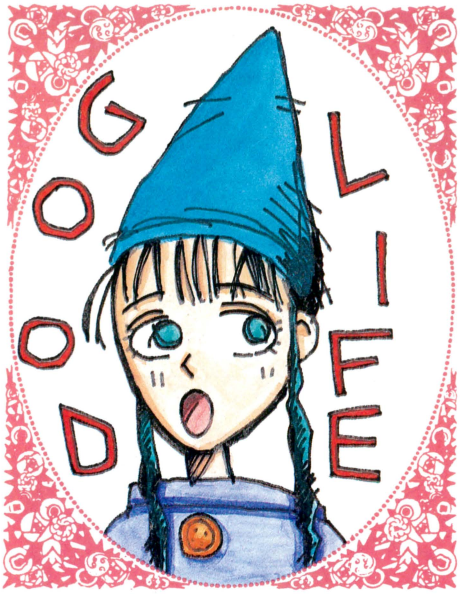
バンダイの『機動戦士Ζガンダム ホットスクランブル』。5,300円で発売中です。作った人は、あの遠藤雅伸さん。



埼玉県大宮市の野口敏朗くんのおたよりをご紹介。でも抽選にはもれたのだ。

このページでは、小泉今日子のオールナイトニッポンやファミコン通信に来たおはがきやイラストをどしどし紹介していきますよ、と前の号で書いたので載せました。イラストなど、腕に自信のある人は、送ってくるように。記念品をあげるよ。

おはがきご紹介コーナー



ひとでも。ただ撃ちまくってればいいという。ボクはちょっと……。

小泉　でも、こういうの好きな人は好きだよね。

田尻　最近、ぐちゃぐちゃとルールの多いゲームが多いから——。

小泉　うん。そうそう。

田尻　そういうのにくらべたら、単純だから、誰でもすぐ遊べちゃうっていうのはありますけどもね。

とまあ、内容的にはこんな感じだったんですけども、実は、このゲームの説明に入る前がすごかった！　その日、ゲストで網浜直子ちゃんがスタジオにいたんですが、試しにファミコンをやってみたところ、これがすごかった！　進めない進めない、なんて言っちゃって、普通は親指で操作する十字ボタンを、思わず両手で操作したりしちゃったりなんかして。網浜ちゃん、ファミコンやったことなかったんでしょうか？　今度、マネージャーさんにでも買ってもらってください。

そういうゲストもいらっしゃった関係上、なかなか盛り上がったコーナーとなりました。いやあ、これはめでたいめでたい。なにせ、世の中、楽しいに越したことはないですから。



生放送中の情景。しかしこのコーナー、番組中にあって、一種異様な存在だと思いますね、本当。

KYON²のレコード会社が、ついに登場してきたのだ！

続いて、9月11日の放送では、ビクター音楽産業の『バナナ』の登場でした。

小泉　えー、今日のが!?

K　今日のが、これがね、ビクター音楽産業の、『バナナ』です。ビクター音楽産業と言えば、聞き憶えがあるでしょ？

小泉　え？　ビクターが出したの？

K　ええ、出したんです。

小泉　これは言えるな！　わたしでも！　(笑い)いろいろと、ウフフ。

K　ま、パズルゲームなんですけども。

田尻　バナナっていっても、最初、イモばかり。

小泉　最初、イモばっかりあるよ。

K　なんで、バナナなんでしょうね。

小泉　なんとなく、バナナってしたんじゃないかな？　だって出てこないもん！

K　もうちょってあとで出てきますって。今まで他のパズルも紹介してきましたけど——。

田尻　敵が出てこないんですよ。

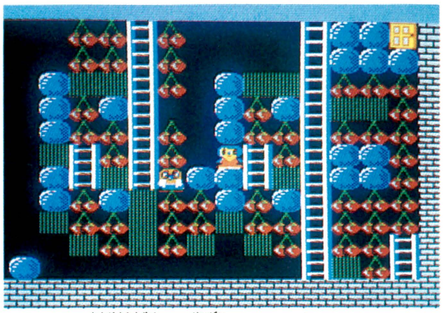
小泉　戦えない、と。頭を使うだけ、と。

田尻　平和平和。

小泉　けっこう、むずかしそうだよね。だけどどうだろう!?　好きな人は好きだよね。

橋　『涙の倉庫番』とイイ勝負(笑い)。

小泉　アッ。似てるとこあるかもしれない。



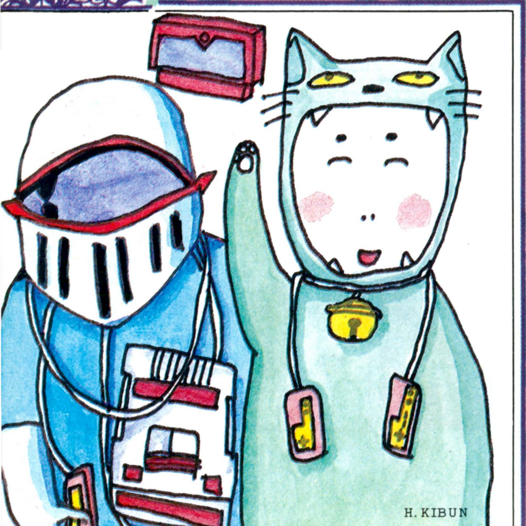
ビクター音楽産業から発売の『バナナ』。パズルゲームだよ。かなりむずかしいみたい。4,900円。

K　それは、アスキーでしたね……。

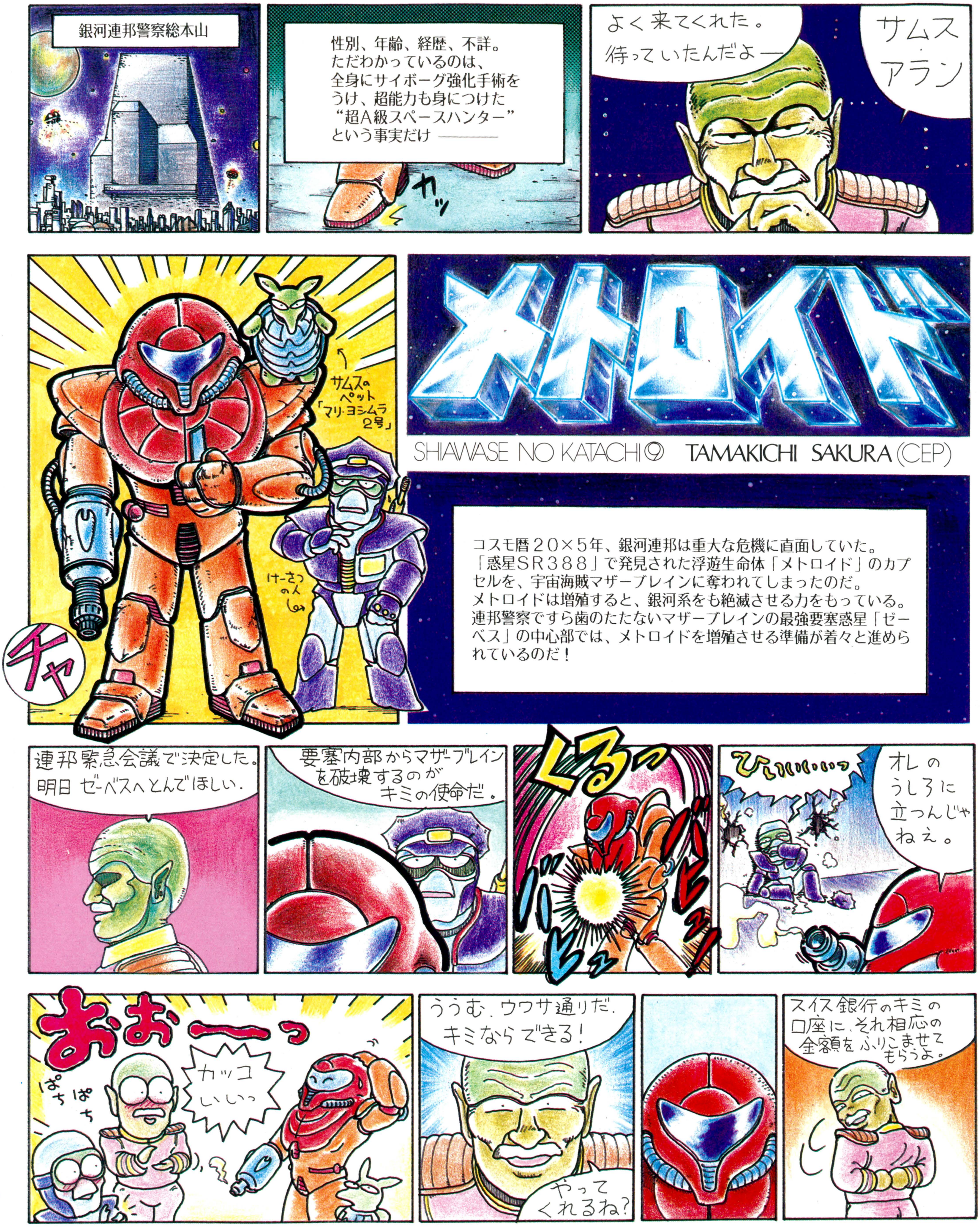
小泉　そういうのって、ハマる人はハマっちゃうよ。だから、そういうゲームだよ、きっと。

とまあ、こんな感じでした。お話のイキサツ、わかりますよね。そう、小泉さんってレコード会社、ビクターなんですから。この日も盛り上がったんですよね、ちょっと妙なノリでしたが。

今回の出演は、KYON²、バカK、ゲームフリークの田尻名人、そして放送作家の橋さんでした。みなさん、バカスカ放送を聞いて、ジャンジャンおはがきをファミバカコーナーに送ってくださいね。一同は、首を長くして待ってます。






銀河連邦警察総本山
性別、年齢、経歴、不詳。ただわかっているのは、全身にサイボーグ強化手術をうけ、超能力も身につけた“超A級スペースハンター”という事実だけ ――――
カッ
よく来てくれた。待っていたんだよ――
サムス・アラン
メトロイド
SHIAWASE NO KATACHI⑨ TAMAKICHI SAKURA (CEP)
サムスのペット「マリ・ヨシムラ2号」
けーさつの人
チャ
コスモ暦20×5年、銀河連邦は重大な危機に直面していた。「惑星SR388」で発見された浮遊生命体「メトロイド」のカプセルを、宇宙海賊マザーブレインに奪われてしまったのだ。メトロイドは増殖すると、銀河系をも絶滅させる力をもっている。連邦警察ですら歯のたたないマザーブレインの最強要塞惑星「ゼーベス」の中心部では、メトロイドを増殖させる準備が着々と進められているのだ！
連邦緊急会議で決定した。明日ゼーベスへとんでほしい。
要塞内部からマザーブレインを破壊するのがキミの使命だ。
くるっ
オレのうしろに立つんじゃねえ。
おおーっ
ぱちぱち
カッコいいっ
ううむ、ウワサ通りだ。キミならできる！
やってくれるね？
スイス銀行のキミの口座に、それ相応の金額をふりこませてもらうよ。

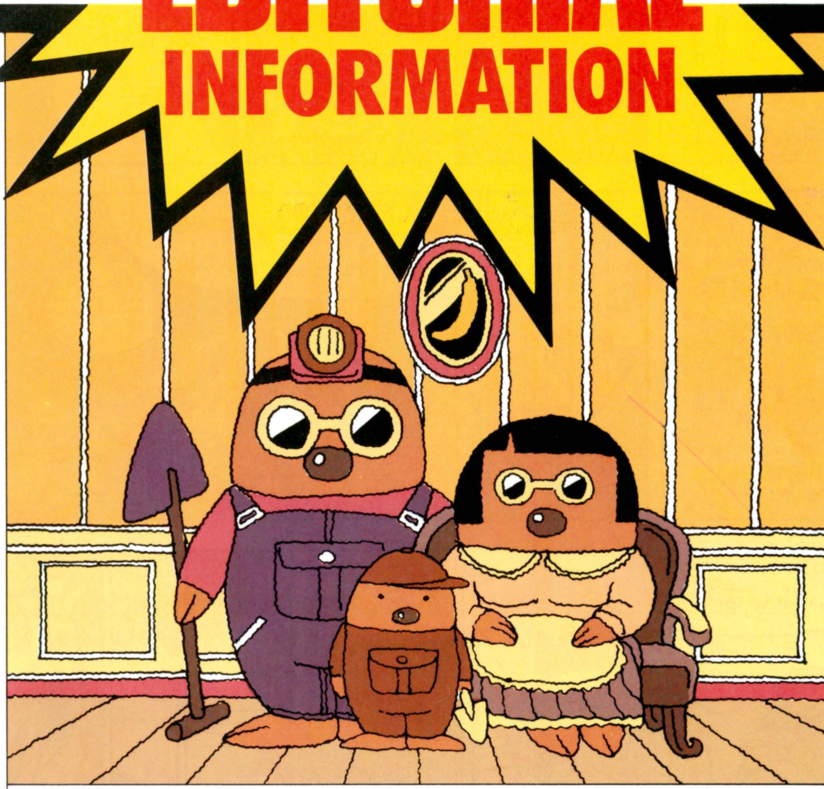


■温泉につかるのがいいあんばいの桜玉吉先生に、はげましのおたよりを！

〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。

つづく

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

悪魔城ドラキュラ――18～25
アップルタウン物語――78
アディアンの杖――74
ASO――82
オセロ――77
機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE――90、91
キャッスルエクセレント――38～41
グラディウス――92、96
クレイジークライマー――75
けいさんゲーム5～6年生用――77
ココナワールド――75
子猫物語――85
シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件――74
じゃじゃ丸の大冒険――93
スーパースターフォース――34～37
スーパーゼビウス ガンプの謎――42～47、80、81
スーパーピットフォール――84、89
スーパーマリオブラザーズ2――89
スカイキッド――10、11、95、99
戦場の狼――30～33
ソロモンの鍵――86、92、97
ツインビー――99
ドラゴンクエスト――87
トランスフォーマー――73
謎のディスクマガジンナゾラー――78
涙の倉庫番スペシャル――94、98
バギーポッパー――26～29
バベルの塔――88
飛龍の拳――77
マイティボンジャック――87
マドゥーラの翼――76
メトロイド――83、85、100
メルヘンヴェール――76
魔界村――97
ワルキューレの冒険――93、97

学校の運動会はもう終わったかな。えっ、まだ！じゃあ、ゲームできたえて1等賞をめざそーぜ？

次のファミコン通信は、はやくも創刊10号なのだ！ みんなが応援してくれたおかげで、編集部もやる気マンマン。これからも、もっともっとおもしろいファミコン通信をつくっていくので、よろしくっ！ というわけで、10号も買ってくださいね。内容は、きっとキャッスルエクセレントなんかがドブァーッとできそうだぜ

●スタッフ

発行人――塚本慶一郎
編集人兼編集長――小島 文隆
編集スタッフ――塩崎 剛三 水野 震治
河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
金井 哲夫 田中富美子 樹村 頼子
新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
伊東 みか 下山 牧子 金田一 健
石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
金矢八十男 川村 篤 小畠 千栄
制作スタッフ――山田 康幸 本間 智嗣
田宮 朋子 佐藤 英人
校正――唐木 緑
フォトグラフ――水科 人士 八木沢芳彦
編集協力――上野 利幸 由井 香織
田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
板橋 文朗 青柳 昌行 田尻 智
川野 忠仁 高橋 義信 藤本 清輝
石替三千穂 八幡 雅彦 二木 康夫
制作協力――三輪 悦子 ＮＥＸＴ
ぐるーぷばあめ 今井 邦孝 浜崎千英子
前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
山口 志乃 河奈 佳子 佐野 哲次
高橋 由佳 大野 聡 小松 和好
ａｄｍｉｘ 小森 ネコ ＳＲクラブ
スペース"Y"
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――荒井 清和 もろが 卓
桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 牧野 伸康
丸山 傑規

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350（ファミコン）

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166(ファミ通編集部直通)までお問い合わせください。

第3金曜日

第10号は10/17発売です。

定価290円



10月5日
VHD,VHS,β



幻のビデオ公開!!

ナムコの伝説
THE LEGEND OF NAMCO

かくれキャラクターをさがせ!!

namco

©1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

君とナムコをむすぶ、マル秘のプロモビデオがついに公開！ファミコン大好きの君ならもう知ってるかもしれないけれど、じつはナムコのゲーム開発スタッフが、なんとビデオづくりまで手がけていたのだ。それもアニメのセル画描きから監督まで、ぜんぶゲームスタッフの手づくりだというからオドロキ。なんともワクワクしてしまう話だね。なに？。見たことないって？。それもそのはず。じつはこのビデオ、これまでほとんど公開されたことがない、いわば幻のビデオだったんだ。それが今回、君たちのあつい声にナムコが負けて、一般公開のはこびとなったワケ。だからこのビデオは、ゲームファンの君とナムコをがっちりむすんだ夢のビデオなんだ。さて、ビデオ第一号はたくさんのビデオ作品の中から特に5作品を収録。ゲームスタッフが思い入れたっぷりに作ったプロモビデオ映画を、ゲーム仲間たちとワイワイと楽しんじゃおう！

謎を解き明かす29分！



このビデオには謎がある
「バラデュークの主人公、ファイターは…?」
くわしくはパッケージの中に！

㊙ VHD版には初公開ドラゴンバスターボツキャラも収録

Victor JVC

●お問い合わせは……ビクター音楽産業
営促ビデオグループ
TEL.03-405-5151

VHD	ODG-1110	¥3,800	TIME
VHS	VTG-205	¥4,900	各
ベータ	VBG-205	¥4,900	29分

制作・著作　NAMCO
発売元　ビクター音楽産業株式会社
制作協力　PRP

●このビデオは非売を前提に開発されたものを皆様の御要望に応えて発売するものです。一部走査線による画像のゆがみ、ノイズ等ありますが、御了承下さい。



© 1986 Nintendo T.Hashishita

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ベースボール・テニス・ゴルフ・サッカー・麻雀・スーパーマリオブラザーズ・ゼルダの伝説
謎の村雨城・スーパーマリオブラザーズ2／好評発売中!!

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541－6113 東京支店 (03) 254－1781 大阪支店 (06) 245－4155
名古屋営業所 (052)571－2506 札幌営業所 (011)621－0513 岡山営業所 (0862)52－1821

ファミコン通信
10/17
昭和61年10月17日発行 第1巻 第9号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・406・7166（編集部）
第9号
定価290円

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625310296
雑誌 26253－10/17